

POR SÓLO 3,99€
«CITY LIFE» Y 500 GOLD PARA «WORLD OF TANKS» ¡GRATIS!
Nº 219
MAYO 2013
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
PREVIEW
METRO LAST LIGHT
¡MÁS ACCIÓN MUTANTE!
REPORTAJE
FX FÚTBOL
VUELVE LA MAGIA DEL MÁNAGER A TU PC
JUEGOS DEL MES
BIOSHOCK INFINITE
CAOS EN DEPONIA
RESIDENT EVIL 6
DEFIANCE
REGALAMOS 500 GOLD PARA WORLD OF TANKS
EL TALLER
¿QUIERES SER PROFESIONAL?
TE CONTAMOS QUÉ DEBES ESTUDIAR PARA HACER JUEGOS
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
THIEF
¡LA ACCIÓN DESCUBRE A SU NUEVO HÉROE!
Número 219
P.V.P. CANARIAS 4,14€
AÑO XXIX
8 424094 820313 00219
PC DVD
FX
City Life PREMIUM
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
CITY LIFE PREMIUM
CONSTRUYE Y GESTIONA LA CIUDAD PERFECTA
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR

JUEGO GRATUITO EN











El eterno retorno

Bienvenido a **Micromanía**. A un número en el que podríamos hablar, con todo el respeto a Nietzsche, del eterno retorno en el mundo de los juegos para PC. Y es que este mes se dan varias coincidencias -tal vez no lo sean, ¿no crees?- en que se suman las vueltas de series legendarias a nuestros discos duros y las producciones que juegan, precisamente, con ese concepto de forma filosófica y científica.

Entre las sagas que vuelven se encuentra, por supuesto, **«Thief»**. Y es que el regreso de Garrett no podía ser más espectacular, como podrás comprobar en las imágenes del reportaje que te presentamos este mes. Han pasado casi 15 años desde la aparición del ladrón de las sombras, en el título que dio el pistoletazo de salida a las producciones de acción y sigilo, **«Thief. The Dark Project»**, y aunque no lo veremos en nuestros PC hasta el próximo año, su presentación no podía ser mejor. Pero, como decimos, es sólo el primer regreso.

Vamos a repasar unos cuantos nombres que verás en este número: **«Civilization V»**, que estrena expansión el próximo julio, **«Cambia el Mundo»**, a la que hemos dedicado un reportaje y una entrevista con Firaxis. Más. **«Resident Evil»**, una saga que empieza a necesitar un reinicio. Y, claro, **«BioShock Infinite»**, una obra maestra que debes jugar para comprobar hasta qué punto el eterno retorno es más que un concepto filosófico para Irrational.

Entra más allá

En este número de Micromanía, además, te invitamos a ir más allá de la vuelta de series tan legendarias como las mencionadas, y te proponemos varias maneras. Por un lado, queremos que que pienses si no te interesaría volver a los juegos pero de un **modo profesional**, para lo que te hemos preparado un reportaje sobre las carreras dedicadas al desarrollo de software. Por otro, te invitamos a que vuelvas a disfrutar del **juego de descarga** que te regalamos este mes, **«City Life Premium»**, Y, finalmente, te invitamos a que vuelvas a reunirte con nosotros el próximo mes, donde nos veremos... no sólo en el quiosco. Esperamos volver a verte, más allá de estas páginas.

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania






SUMARIO



26 **FX FÚTBOL**
Descubre cómo será el heredero del espíritu de «PC Fútbol».

30 **BIOSHOCK INFINITE**
La nueva obra maestra de Irrational Games ya está aquí.



54 **COMPARATIVA JUEGOS DE ESTRATEGIA**
Te contamos lo mejor que puedes encontrar de tu género favorito.

22 **THIEF**
El regreso del ladrón más legendario será espectacular.

JUEGO EN DESCARGA

96 Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «City Life», y los pasos necesarios para disfrutarlo.



WORLD OF TANKS

97 Canjea tu clave y consigue 500 Gold para «World of Tanks» y un día de juego Premium en este MMO.

ÍNDICE POR JUEGOS

















Otro chupón mas que se apunta a las resubidas, el

donjose57



FIFA 14

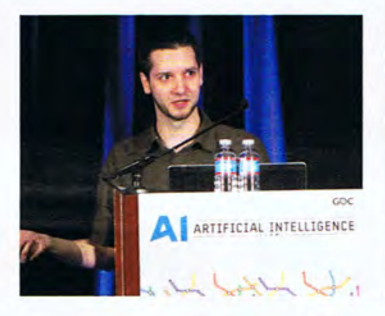
Cada vez que una serie de éxito presenta su entrega anual, se ensalzan las novedades y mejoras del nuevo miembro de la saga comparándolas con su predecesor lo que, inevitablemente, implica denigrar, hasta cierto punto, al mismo. Es la maldición de las sagas de éxito. Cada nueva entrega es superior a la anterior y será inferior a la posterior. Así lo aseguran sus responsables, lo que no deja de ser un tanto irónico.

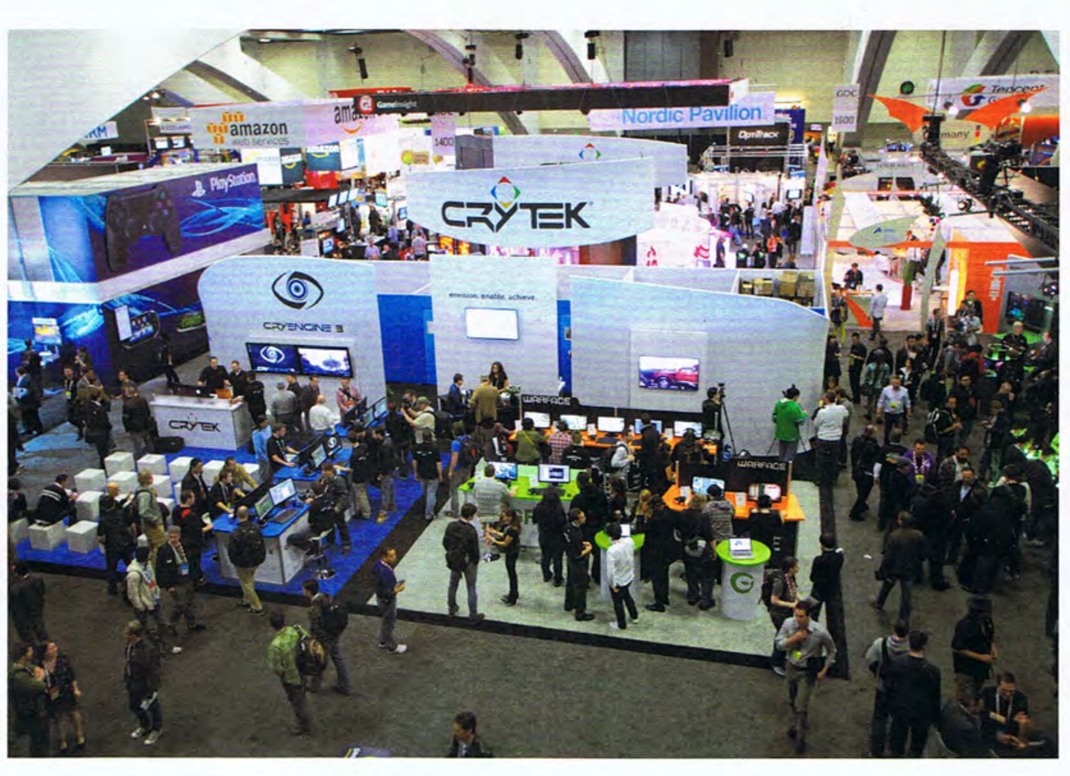
El próximo otoño llegará «FIFA 14», el nuevo miembro de la saga de fútbol más longeva y exitosa de la historia, y a caballo entre dos generaciones de software y hardware. Sus credenciales son impecables y será el más realista de la saga. Hasta el próximo año, claro.


adidas
adidas

GDC 13



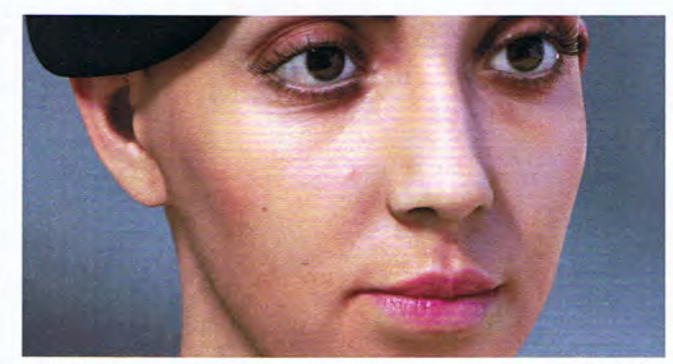




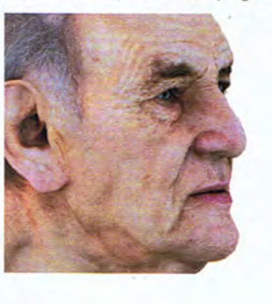
Un vistazo al futuro en el desarrollo de juegos

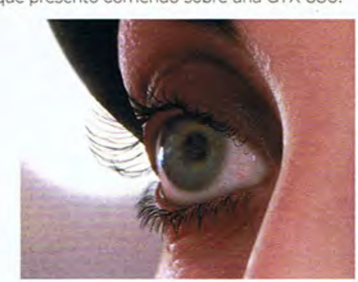
La última semana de marzo se celebró en San Francisco la Game Developers Conference, en una edición en que las nuevas tecnologías gráficas fueron la estrella

Estamos en lo que se suele llamar un año de transición, la que se sucede entre distintas generaciones de consolas, lo que afecta de manera global a la industria y al desarrollo de juegos y tecnologías. Y es algo que quedó de manifiesto en la pasada edición del GDC. La Games Developers Conference se celebra anualmente en San Francisco –aunque también organizan eventos de carácter más local en Europa y China, entre otros–, y la de 2013 tuvo lugar entre el 25 y el 29 del pasado marzo. Allí, se pudo ver como estudios y compañías están en plena ebullición con el desarrollo de nuevas herramientas y tecnologías. Aunque se producen conferencias y mesas redondas dedicadas a IA, localización, diseño, narrativa, etc. siempre destacan, por lo lógico de su condición visual, las tecnologías dedicadas a nuevos motores gráficos.



"Más humanos que los humanos" El slogan de la Tyrell Corporation le viene al pelo a la nueva tecnología gráfica para modelado de caras que Activision está desarrollando para futuros juegos y que presentó corriendo sobre una GTX 680.





¿Y LOS JUEGOS?



La Game Developers Conference no es el E3, aunque éste también sea un evento profesional. GDC no es una feria dedicada al consumo, sino al desarrollo, y por tanto los títulos en sí no suelen ser los protagonistas.

Sin embargo, DICE y EA aprovecharon el momento para mostrar los primeros minutos de «Battlefield 4», demostrando la potencia de su Frostbite 3.

¡23.000 VISITANTES HA TENIDO LA ÚLTIMA EDICIÓN DEL GDC!

Una cifra espectacular para un evento de profesionales del desarrollo. Algo debido también, sin duda, a la expectación levantada por el anuncio de las consolas de nueva generación.



Conferencias, premios, exposiciones... El GDC siempre tiene hueco para todo tipo de actividades para los profesionales.



A los desarrolladores también les mola el retro. Recreativas, consolas y juegos retro también tuvieron su hueco en la GDC de 2013.

Año a año, el GDC se afianza como el evento global más importante para desarrolladores

Si en anteriores eventos de la industria del videojuego, motores como «Unreal 4» ya han resultado de lo más interesantes para los desarrolladores, cara a una nueva hornada de consolas y tarjetas gráficas para PC, el GDC 2013 sirvió de escenario perfecto para dos grandes estrenos.

Por un lado, tenemos un nombre propio: «Battlefield 4», con el que DICE y EA han estrenado su "Frosbite 3", y por otro, Activision.

Y es que la compañía americana ha presentado una nueva tecnología de modelado con la que se consiguen personajes humanos de un realismo extremo, como puedes comprobar en las imágenes que hay junto a estas líneas, en la página izquierda.

Sin embargo, y aunque fuera del GDC, no pierdas de vista tampoco lo que Nvidia está preparando para el futuro más inmediato. Una demo muy parecida con animaciones faciales en tiempo real se presentó en su GPU Technology Conference con resultados espectaculares.

Aunque aún es pronto para avanzar los resultados de estas tecnologías gráficas en juegos reales, este atisbo a lo que el futuro nos traerá en la próxima temporada hace presagiar desarrollos de una enorme espectacularidad visual. Aunque, por otro lado, no es nada que las tarjetas gráficas para PC más potentes de la actualidad no estén mostrando ya en algunos títulos, ¿verdad?...

EMOCIONES Y CABEZAS CALVAS



No fue en el GDC, pero por alguna razón las compañías coinciden en hacer demostraciones similares cuando de adelantar el futuro de los gráficos se trata. Nvidia, en su GPU Tech Conference, días antes del GDC, mostró un rostro humano dotado de una animación fluida y realista para recrear emociones. La pregunta es por qué casi siempre vemos personajes calvos...



Las nuevas tecnologías en hardware son otro puntal del GDC. Muchos juegos empiezan a ser compatibles con periféricos como Oculus Rift.

HYPE

Una app solidaria con los animales



La Asociación Nacional de Amigos de los Animales (ANAA) ha lanzado "Perros y Gatos", una app para smartphones y tablets en las que cuidar de tu mascota virtual. El dinero recaudado con ella irá en beneficio de los animales de su centro de adopción.

Vigila la batalla desde tu móvil

Ahora puedes controlar el curso de la guerra gracias a una app gratuita para «PlanetSide 2». Se llama «Planetside 2 Mobile Uplink» y permite hacer chat por voz con tus compañeros, acceder a datos de personajes, guías y a más información del juego.



La gran pantalla de «Total War Rome II»



Creative Assembly ha colgado en Internet la pantalla panorámica más grande de «Rome II». Es una visión global de la batalla de Teutoburg de 30000x9785 píxeles. La puedes descargar en: **wiki.totalwar.com/w/panorama** ¡Ojo!, es un archivo jpg de 184 MB.

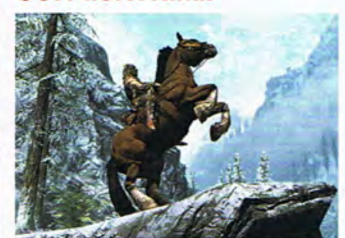
«The Old Republic» anuncia expansión



El nombre es «Rise of the Hutt Cartel« y es la primera expansión digital del MMO. Algunas de sus características más destacadas son el aumento de nivel de personajes hasta 55, nuevas misiones, el nuevo planeta Makeb y el contenido Game Update 2.0.

EL TERMÓMETRO

BETHESDA ACABA CON «SKYRIM»



O, en otras palabras, ya no habrá más DLC para «Skyrim». El estudio responsable dirigido por Todd Howard pasa a encargarse de un nuevo proyecto al 100%. ¿Cuál será?

¿PERO TENDRÁ UNA NUEVA EDICIÓN?

La anterior noticia apunta a que pueda ser cierta la salida de una nueva edición de «Skyrim». Se llamaría "Legendary Edition" e incluiría el juego con todas las expansiones.

VENTAS MILLONARIAS PARA «SIMCITY»

Parece que todos los problemas de conexión y servidores no han afectado a Maxis. EA anuncia que «SimCity» ha conseguido más de un millón de copias vendidas hasta hoy.

VUELVE EL CREADOR DE «RESIDENT EVIL»

Su nuevo proyecto tiene el nombre clave de «Zwei». Shinji Mikami se ha aliado con Bethesda para desarrollar un nuevo "survival horror". A ver si Capcom toma nota y espabila.

OCULUS RIFT Y DICE: UN NUEVO MATRIMONIO

DICE está investigando las posibilidades de Oculus Rift, el dispositivo de RV personal, para hacerlo compatible con todos los juegos desarrollados con Frostbite.

¿QUÉ HACEMOS SIN LUCASARTS?



Un ciclo se acaba con el cierre de LucasArts por parte de Disney. Adiós a una compañía mítica responsable de buena parte de los grandes éxitos de los años 80 y 90 en PC.

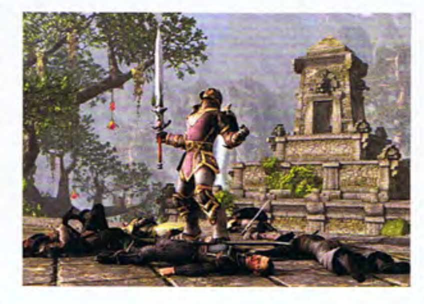
Y danos nuestro MMO (gratuito) de cada día...

El auge de los MMO gratuitos en PC no es casual. Su calidad, profundidad y complejidad va a más. Y se anuncian nuevos.

De «Runescape» a «Runes of Magic», de «World of Tanks» a «Hawken». Jugar en PC online y sin gastarte un euro ha dejado de ser la excepción para convertirse en norma. Incluso muchos juegos online que nacieron como títulos basados en cuotas mensuales han acabado convirtiéndose en gratuitos –salvo, claro, el todopoderoso «World of Warcraft».

La reciente aparición de «Hawken» ha venido a confirmar la tendencia, y en las últimas semanas se han venido anunciando títulos que están levantando enormes expectativas por su calidad técnica y diseño. Si el mes pasado podías encontrar en Micromanía un reportaje dedicado a «World of Warplanes», el reciente anuncio de «Monster Hunter Online» para PC parece que no hace sino afianzar este modelo para el futuro más cercano.

Pero, seguimos esperando noticias de grandes nombres que parecen estar aún en el limbo. ¿Qué pasará con «The Elder Scrolls Online», con el que no cesa la polémica?



¿Y «THE ELDER SCROLLS ONLINE»?

Un nuevo vídeo filtrado de «The Elder Scrolls Online» ha vuelto a causar gran revuelo en Internet, con aceradas críticas. De momento, Bethesda no confirma el modelo gratuito o de cuotas.



«Monster Hunter Online»: de la consola al MMO para PC. ¿Cómo será el salto del conocido juego al PC online?

Otro MMO que levanta expectación es «World of Warplanes» que repetirá la fórmula de los tanques.

«Hawken» es uno de los más espectaculares MMO para PC. Ha vuelto a poner de moda los "mechs" y su jugabilidad es excelente.

EL TRIUNFO DE WARGAMING.NET



Uno de los MMO gratuitos de más éxito del momento es «World of Tanks», con el que Wargaming.net ha conseguido cifras millonarias en jugadores registrados y facturación mensual.

Para conocer el por qué de su éxito, tienes la oportunidad perfecta usando el código de bonus que Micromanía te regala este mes. ¡No te lo pierdas!

¡Vive el fútbol del mundo real!

El mánager «Lords of Football» te desafía con la táctica deportiva más directa y a llevar las riendas de un gran club de fútbol.



En el apartado de gestión deportiva ofrece muchas posibilidades para entrenar habilidades individuales y de equipo, e incluye un editor táctico.

A cualquier mánager de fútbol actual, puedes pedirle una gran amplitud de opciones para desarrollar tus tácticas, entrenar habilidades e influir en los partidos. Los fichajes, la prensa, las equipaciones también son elementos comunes. Pero a esta receta, «Lords of Football» le añade muchos más matices que antes sólo podías imaginarte.

Para que la fórmula funcione, primero prescinde de las licencias oficiales, tan publicitadas en otros títulos... Aunque te deja la posibilidad de editar todos nombres y detalles de clubs, jugadores, equipaciones, etc. Pero de este modo, Geniaware nos presenta un mánager con una libertad muy bien aprovechada, que recrea toda una ciudad deportiva, recreando la vida de los jugadores y contemplando sus inquietudes profesionles y relaciones sociales. ¡Todo un simulador de estilo de vida deportivo! «Lords of Football» permite además un control más directo y táctico en los partidos. Ya se perfila como uno de los grandes de su género.

LO NUNCA VISTO EN UN MÁNAGER

Dwayne Cort, Community Manager de «Lords of Football» nos presentó el juego en Madrid, explicando las posibilidades de gestión deportiva y detallando ejemplos del aspecto social con el que cuenta este juego, lidiando con los excesos y los grandes egos de las estrellas del fútbol. Algo que, bajo una licencia oficial, sería imposible recrear.



La simulación social es uno de los rasgos distintivos de «Lords of Footall». Aborda la vida personal de los jugadores y su trascendencia en el terreno de juego.

Acción naif y sinvergüenza en «Far Cry 3: Blood Dragon»

Con el espíritu del más excesivo cine de los 80 nos llega este título de acción total, con una inverosímil ambientación alternativa.



Si tú tampoco te sonrojas por reconocer que te lo pasabas en grande con las pelis y series de acción más extravagantes de los 80 y 90, este juego te puede encandilar... Reúne todos los tópicos y clichés de esos títulos olvidados que pretendían emular los éxitos de "Robocop", "Terminator", "Aliens"... En palabras de Philippe Fournier, de Ubisoft: "El guión es espantoso, tan horrible que resulta realmente bueno".

La compañía ha fichado al actor Michael Biehn, uno de los iconos de la acción de la época, para promocionar esta locura de juego. Así, en «Blood Dragon» puedes esperar acción desbordante en primera persona, ciborgs e infinidad de gags con el propio Biehn. Por supuesto, su ficción en un pasado alternativo, nada tiene que ver con la de «Far Cry». ¡Sale ya, en mayo!







Después de muchos meses, **«BiosShock Infinite»** es ya una realidad y abandona nuestra lista de espera. **«Battlefield 4»** lo reemplaza. Mientras tanto, **«Metro: Last Light»** se acerca.





METRO: LAST LIGHT
» MAYO DE 2013 » ACCIÓN
» 4ª GAMES » PC, 360, PS3
El subsuelo de Moscú volverá a inundarse de acción y terror en un ambiente post apocalíptico.

GRID 2
» 31 DE MAYO DE 2013 » VELOCIDAD
» CODEMASTERS » PC, 360, PS3
El juego de velocidad más esperado y anhelado. Será de nuevo un arcade... muy serio.

COMPANY OF HEROES 2
» 25 JUNIO DE 2013
» ESTRATEGIA » RELIC » PC, MAC
¡Ni un paso atrás! Esta vez, tendrás a tu mando tropas del Ejército Rojo frente a la Wehrmacht.

CALENTANDO

TOTAL WAR ROME II
» 2013 » ESTRATEGIA
» THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA » PC
Roma se enfrenta a Galos, Cartagineses, Suevos, Macedonios, Partos... ¡Qué buena pinta!

PREY 2
» 2013 » ACCIÓN
» HUMAN HEAD » PC, 360, PS3
En esta ocasión serás tú quien visite remotos planetas de los invasores alienígenas.

WATCH DOGS
» 2013 » ACCIÓN
» UBISOFT » PC, 360, PS3
Las nuevas demostraciones de vídeo en las ferias PAX y GDC elevan las espectativas sobre el juego.

EN BOXES

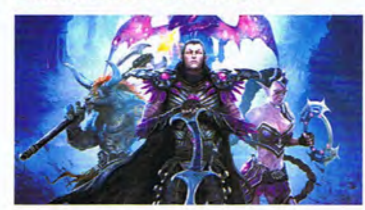
THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2014 » ROL » CD PROJEKT
» PC, MAC, PS4
La saga de Geralt de Rivia culminará con el Brujo rumbo al norte, al encuentro de la Cacería Salvaje.

BATTLEFIELD 4
» 2014 » ACCIÓN » DICE/EA
» PC, X360, PS3, PS4
Irrumpe con fuerza tras mostrar una alucinante demo en GDC 2013, con el motor Frostbite 3.0.

CYBERPUNK 2077
» 2014 » ACCIÓN/ROL
» CD PROJEKT » PC
Un universo oscuro, con implantes cibernéticos y conspiraciones... En una sociedad decadente.

LANZAMIENTOS DE MAYO

HEROES OF M&M VI: COMPLETE EDITION



Llega la sexta entrega de «Heroes VI» en una edición definitiva que incluye dos packs de campañas y la expansión independiente con la facción de los Elfos Oscuros. En total, más de 120 horas de juego, 6 facciones y 42 unidades. Ubisoft lo lanza por 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 02/05/2013

FX FÚTBOL

Llega el nuevo mánager de fútbol "made in Spain" de manos de FX. Podrás jugar con "los grandes" o convertir a un club modesto en campeón de Europa. Sale por 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 08/05/2013

THE WALKING DEAD

Llega la edición en caja con los cinco primeros capítulos de la saga de aventuras zombi de Telltale, basada en el cómic de Robert Kirkman y la serie de TV. Lo lanza Badland por 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 10/05/2013

REMEMBER ME

Dontnod y Capcom preparan una de las grandes sorpresas de la acción en este año. ¡Las redes sociales han dado lugar a la pérdida de toda intimidad! Koch Media lo distribuye por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 15/05/2013

METRO: LAST LIGHT

Llega la continuación de «Metro 2033». 4A Games promete que el postapocalíptico metro de Moscú de Glukhosvsky será aún más inquietante. Lo distribuye Koch por 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 17/05/2013

GRID 2



La famosa saga velocidad de Codemasters vuelve a desafiarte como piloto de carreras. Llegará en una edición estándar (51,95 €), y en otra limitada (54,95 €) con contenido extra.

Fecha de lanzamiento: 31/05/2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Los Zerglings también tienen sentimientos. Parafraseando a un gran filósofo, la cuestión no es si los Zerg pueden razonar... La cuestión es si pueden sufrir cuando son achicharrados por un lanzallamas. Los Zerg son asesinados sólo porque los Terran no pueden o no quieren entenderlos.

Joel Bartlett, director de marketing de PETA



Para compensar a los usuarios por los problemas de «SimCity» a algunos vamos a regalarles un juego de PC. Será como hacerle un regalo a un amigo al que le has hecho una faena, con la esperanza de que nos perdone y volvamos a ser amigos cuando «SimCity» esté plenamente operativo.

Lucy Bradshaw, manager general de Maxis



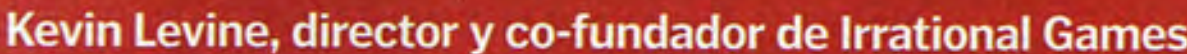
Estoy encantado de poder trabajar con la gente de Rovio. Desde el punto de vista del entretenimiento y de la estrategia empresarial Rovio está a la cabeza de la innovación. Yo soy un gran fan «Angry Birds», he pasado incontables horas jugándolo y esa experiencia me servirá de inspiración.

John Cohen, productor de la película de «Angry Birds»



Recuerdo que perdimos a un miembro del equipo desarrollando «BioShock». Se acercó a mí y me dijo: "Creo que este juego es un desastre, no funcionará. Quiero dejarlo". Y yo le dije: "Vale, ve con Dios". O crees en lo que haces o no. A veces la gente se pone nerviosa y no aguanta la presión.

Kevin Levine, director y co-fundador de Irrational Games





¿ES EL FINAL PARA LUCASARTS?

MANNY CALAVERA ES, A DÍA DE HOY, LA PERFECTA IMAGEN DE LUCASARTS



Pocos podríamos imaginar que el logo de LucasArts en «Grim Fandango» (1998) sería tan irónicamente actual en 2013, tras la decisión de Disney de cerrar LucasArts, despedir a todos sus empleados y cancelar proyectos en desarrollo.

Disney asegura que la marca no desaparece y seguirán saliendo juegos de Star Wars –¿y otras sagas?–, pero si no es el fin de la veterana compañía, está muy cerca. Guardemos un respetuoso silencio por Manny y sus amigos.



¡La guerra se hace real en PC!

Battlefield 4

Acción · DICE/EA · OTOÑO 2013



17 MINUTOS DE ESPECTÁCULO DE INFARTO

Casi por sorpresa se ha anunciado «Battlefield 4», y lo ha hecho a lo grande, con un vídeo de 17 minutos de jugabilidad –en formato PC, por cierto–, en que DICE pone al límite la potencia visual de su nuevo motor gráfico, «Frostbite 3». Si aún no lo has visto, visita **www.battlefield.com**

¡BIENVENIDO A BAKU! ¡BIENVENIDO A LA GUERRA MÁS REAL QUE VAS A VER EN PC!

La nueva entrega de «Battlefield» ya no es un secreto a voces. Ahora es una realidad que verá la luz el próximo otoño. EA y DICE estrenan motor gráfico, «Frostbite 3» y un nuevo diseño de jugabilidad para la campaña individual.

«BATTLEFIELD 4» ESTRENA TECNOLOGÍA GRÁFICA Y UN NUEVO DISEÑO DE JUGABILIDAD PARA LA CAMPAÑA



PERO... ¿NO SON DE VERDAD?

El realismo visual alcanzado en «Battlefield 4» promete estar a la altura o incluso superar a lo visto en «Crysis 3» en el PC. Lo que se ha mostrado del juego, hasta el momento, combina un detalle gráfico extremo con animaciones de máximo realismo en base a captura de movimientos. Si unimos eso a una ambientacion espectacular, con entornos actuales y en escenarios que podrían ser reales, «Battlefield 4» pretende llegar a lo más alto del género.



UN CAMBIO DE DISEÑO EVIDENTE EN JUGABILIDAD

Aunque han sido menos de 20 minutos de juego real -y en estas demostraciones los estudios enseñan sólo lo que quieren-, DICE parece haber dado un paso importante en el diseño de acción, con scripts menos rígidos y más flexibilidad en las opciones de acción por parte del jugador. Ahora la campaña no será un "correpasillos"... aparentemente.

LA GUERRA VA A SER TOTAL EN EL PC...

No nos referimos al realismo de «Battlefield 4», únicamente. Con la tan cacareada "nueva generación" ya aquí, prácticamente, el mundo de la acción bélica va a estallar. **DICE/EA y Activision/Infinity Ward** planean rebasar los límites del realismo y la jugabilidad a finales de esta temporada. Por ahora, DICE ha disparado primero.





Firaxis invade tu PC

Charla con los creadores de «Civ V»

CIVANON: TODOS QUEREMOS UN TURNO MÁS



Cuando se anunció «Civilization V» se creó una campaña de marketing viral genial basada en una ficticia organización de adictos al juego de Firaxis: CivAnon. Han pasado varios años, pero la web de CivAnon sigue activa y llena de guiños a los fans. Y te aseguramos que tras cientos de horas invertidas en «Civ V» y su primera expansión, seguiremos necesitando de horas de "desintoxicación" en CivAnon, mientras no dejamos de repetir: "sólo un turno más..." La tienes en: **www.civanon.org**

El anuncio de la nueva expansión para «Civilization V», que llegará a tu PC el próximo mes de julio, nos ha animado a ponernos en contacto con Firaxis para que sus principales responsables nos desvelaran algunos de los detalles más importantes de «Cambia el Mundo», título con el que aparecerá en España. Charlamos con Ed Beach y Dennis Shirk, que nos desvelan aquí gran parte de lo que podremos disfrutar en esta prometedora ampliación, que sumará nuevas capas de profundidad estratégica y de gestión a «Civilization V».

MICROMANIA: La expansión «Dioses y reyes» ofrecía la religión y el espionaje como sus principales novedades. ¿Qué veremos en «Cambia el Mundo» como mayor novedad?

FIRAXIS: Uno de los principales objetivos de la nueva expansión ha sido añadir un mayor dinamismo a la Victoria Cultural, y con la adición del Turismo, la Arqueología y las nuevas Políticas Sociales, creemos que hemos hecho un buen trabajo. Ahora la cultura es un elemento activo que se afianza de forma notable en la jugabilidad a lo largo de la segunda mitad de cada partida, en lugar de arrastrarse como un elemento secundario que sólo sirva para acumular puntos.

Hemos cambiado sustancialmente la manera en que funciona el camino hacia la Victoria Diplomática añadiendo los Congresos Mundiales, otra de las principales novedades de "Cambia el Mundo". El Congreso Mundial se funda en el Renacimiento, de forma habitual, por la primera civilización que descubre a las otras civilizaciones del juego. La civilización fundadora se convierte en anfitriona del Congreso y consigue distintos beneficios, como la capacidad de proponer resoluciones. Cuando estas resoluciones se proponen, existe una cuenta atrás hasta que el Congreso se celebra, lo que te permite disponer de tiempo para que otras civilizaciones y ciudades estado se pongan de tu parte. Así conseguimos ofrecer la sensación de que existen negociaciones en un segundo plano para conseguir el apoyo de otras naciones e influir sobre ellas.

MM: Y estas novedades, ¿hasta qué punto afectan, como mencionáis, la jugabilidad? ¿Veremos, como cuando se introdujeron religión y espionaje, nuevas infraestructuras, personajes, edificios, etc.?

FIRAXIS: Sí, desde luego, vais a ver un buen puñado de novedades al respecto. Tenemos un montón de Grandes Personajes, como los Grandes Artistas y los Grandes Músicos, que crearán obras de arte que podrás alojar en edificios especiales en las ciudades. Así podrás generar Turismo, que es la tendencia de tu cultura para extenderse por todo el mundo. A medida que se incremente el Turismo generado, podrás influir en la cultura de otras civilizaciones, lo que te colocará en cabeza de la carrera para conseguir la ansiada Victoria Cultural.



La traducción del título de la expansión ha supuesto un quebradero de cabeza, pues el original, «Brave New World», se corresponde con el título de la novela de Aldous Huxley, "Un Mundo Feliz".

n realidad, existe mucho más, pero no eremos desvelarlo todo ahora y más elante profundizaremos en ello, pero los adores que suelan competir por la Victoria tural encontrarán mucha más satisfactoria xperiencia de jugar con «Cambia el ndo» para conseguir sus objetivos.

M: Habéis confirmado unas cuantas evas civilizaciones y líderes para ta expansión, pero ¿cuántos habrá unas y otros, y cómo serán de erentes entre sí?

AXIS: De momento hemos confirmado onia, que es una civilización que los fans juego llevaban solicitando mucho tiempo. líder es Casimir III el Grande. Pero también abamos de anunciar Brasil, con Don Pedro omo líder, y Asiria, dirigida por Asurbanipal. que podemos confirmar es que cada ilización tendrá una capacidad especial e potenciará su interés de acuerdo a las vedades incluidas en "Cambia el Mundo".

M: Hasta ahora conocemos Victorias Cultural, Científica, plomática, Militar, etc., pero ¿habrá ún nuevo tipo de victoria disponible la expansión? Y si es así, ¿cómo ectará a la jugabilidad? ¿Habrá guna civilización más apta para lograr te tipo de victoria que otras?

AXIS: No, realmente, ya que hemos mbiado el modo en que se desarrollan Victorias Cultural y Diplomática, pero el to de opciones permanece inalterado. gunas civilizaciones, efectivamente, serán s apropiadas para conseguir cierto tipo victoria, pero otras, como Polonia, serán bastante versátiles como para optar a tintas victorias.

M: ¿Veremos nuevos Escenarios en ambia el Mundo»?

AXIS: Sí, habrás dos nuevos escenarios. primero se centrará en la zona oriental de la erra Civil Americana, y se llamará "Guerra tre Estados", el otro se llamará "Lucha Africa" y su principal atractivo es que drás explorar un continente africano que se generará de forma dinámica en cada partida, y tendrás que buscar las maravillas naturales del continente, como potencia colonial.



Los apartados cultural y diplomático han sido los más potenciados en el desarrollo de «Cambia el Mundo», según comentan los responsables de la expansión.

MM: Con tantas civilizaciones disponibles, ¿tenéis intención de ampliar la temporalidad de las épocas del juego, para hacerlo más largo y desarrollar todos las tecnologías? ¿O quizá hacer los turnos más cortos?

FIRAXIS: Queremos asegurarnos de que en cada turno se tengan que tomar decisiones relevantes, que no todo se va a limitar a presionar "Siguiente Turno", mientras esperas a que algún proyecto concluya, con lo que pese a que la duración y velocidad del juego no van a cambiar de forma significativa, siempre tendrás algo importante que hacer y en lo que estar centrado.

MM: ¿Qué importancia tendrán ahora las Ciudades Estado en el juego, tras los cambios que ya introdujo «Dioses y reyes», que las potenciaron enormemente? ¿Cómo serán las relaciones entre las nuevas civilizaciones y estas ciudades?

FIRAXIS: Las Ciudades Estado serán vitales si pretendes asegurarte una Victoria Diplomática, como hasta ahora, pero sobre todo se convertirán en unos poderosos elementos en cuanto al comercio. Ahora podrás crear rutas comerciales, marítimas y terrestres con otras civilizaciones y con las Ciudades Estado, lo que se convertirá en una fuente de oro y ciencia, o en la mejor manera de llevar la religión a tus vecinos.

MM: Con las mejoras que incluya «Cambia el Mundo», ¿veremos cambios en Políticas Sociales e Ideologías?

FIRAXIS: ¡Sí, desde luego! Hemos añadido dos nuevos árboles de Política Social: Exploración y Estética. También tenemos tres nuevas Ideologías que estarán disponibles a partir de la Era Industrial. Estas Ideologías tendrán muchas más opciones que otras Políticas Sociales y ofrecerán un gran abanico de posibilidades para cada civilización.

MM: ¿Cuál ha sido, en vuestra opinión, el reto más complicado de afrontar con todas estas novedades?

FIRAXIS: Bueno, seguimos muy centrado en el equilibrio, de forma global. Creemos que las novedades de la expansión son todas geniales, pero lo que nos preocupa siempre es que no se creen situaciones en las que una civilización se convierta en imparable gracias a sus habilidades y unidades. Además, queremos que todas las novedades sean rápidamente asimilables por los jugadores de Civilization V, para que en ningún momento se sientan incómodos ni frustrados.

MM: ¿Y cuál es la novedad de la que os sentís más orgullosos?

FIRAXIS: Saber que nuestros fans tienen claro que nos gusta escucharles y ofrecerles lo que nos piden, como la civilización polaca, que tanto llevaban demandando. También nos gusta mucho cómo ha quedado la Cultura y lo que ofrece una vez desarrollada.

"Lo que más nos gusta es escuchar a nuestros fans y ofrecerles aquello que nos demandan para el juego"



Conseguir el equilibrio entre civilizaciones sigue siendo el principal objetivo de «Cambia el Mundo». Cualquier pequeño detalle resulta vital, a la larga.

ED BEACH, DISEÑADOR PRINCIPAL



Ed Beach es licenciado de la Universidad de Dartmouth en Informática, Filología Rusa y Literatura. Tras 15 años trabajando en ingeniería de software para la NASA y la industria de la tecnología inalámbrica, empezó a hacer juegos profesionalmente en 1999. Ha estado involucrado en el diseño, producción y programación de una docena de títulos, como «Cleopatra», «Tropico: Paradise Island», «Emperor: Rise of the Middle Kingdom», «Civilization III: Conquests», «A Force More Powerful» y «Battle for Middle Earth». Actualmente su campo de trabajo es la IA y la programación de jugabilidad. En su tiempo libre se dedica a diseñar juegos de tablero basados en la Guerra Civil Americana y el Renacimiento. Su juego **Here I Stand** ganó un montón de premios en 2006. Ha sido el Diseñador Jefe de las expansiones de «Civ V», «Dioses y Reyes» y «Cambia el Mundo».

DENNIS SHIRK, PRODUCTOR SENIOR



Dennis Shirk se unió a Firaxis en 2005, tras decidir que no le dedicaba el suficiente tiempo a jugar con videojuegos durante su jornada de trabajo. Estuvo trabajando en labores de marketing y relaciones públicas durante 11 años, hasta que se convirtió en el director de marketing de Firaxis, para luego entrar en labores de producción. Desde 2007 ha asumido el papel de productor principal de «Civilization V», incluyendo las dos expansiones del juego.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

Paciencia recompensada



Espero que no haya habido ningún otro retraso de última hora y ya hayáis podido probar «BioShock Infinite». Pero sobre todo, espero que sea tan bueno como venís prometiendo, porque como al final no esté a la altura pienso ir a haceros una visita nada amistosa :-D Sobre todo porque tengo tantas ganas de jugarlo que me parece que esta vez no voy a esperar a leer vuestra review y me lo voy a comprar directamente. No parece una decisión arriesgada, ¿no? ■ Gabriel O.

Pues lamentándolo mucho tenemos que confesar que ha resultado ser un fiasco, injugable y... pfff... ija, ja, ja! No, lo sentimos, no podemos hacerlo ni en broma. «BioShock Infinite» ya ha llegado y es el excelente juegazo, imprescindible, que todos estábamos esperando. Vamos, que si no lo has jugado todavía, iestás tardando en hacerlo!

¿CIUDAD EN RUINAS?

Me he llevado una desilusión muy grande con el nuevo «SimCity», por supuesto por los problemas de conexión –me parece fatal que una empresa como EA no haya sido capaz de preparar adecuadamente sus servidores–, la obligación de estar siempre conectado y por el propio diseño del juego. Esperaba, la verdad, algo mas complejo, con mas opciones y posibilidades y sobre todo con mapas mas grandes y variados. ■ Alex

Desde luego, los fallos de conexión que ha experimentado «Simcity» son difícilmente perdonables. En cuanto a la segunda parte de tu carta, la verdad es que nosotros sí que encontramos bastante innovador su sistema de juego. ¿Podría ser más ambicioso? Sin duda, pero las posibilidades introducidas ofrecen un jugabilidad muy variada... cuando consigues conectarte en condiciones, claro.



STARCRAFT, ¡NO!



Lo de Blizzard es un atraco a mano armada. No digo que «StarCraft II: Heart of the Swarm» sea un mal juego, ni que no me gustaría jugar la campaña de los Zerg. Lo que pasa es que en mi opinión eso no vale ni de lejos los 40 eurazos que piden por él y teniendo en cuenta además que en mi parte favorita, el multijugador, las novedades son mínimas, si no inexistentes. Paso de pagar esa pasta por una campaña individual. ■ S. Meritre

No podemos añadir mucho más a lo que tú comentas, porque en nuestra review expresamos una opinión muy parecida. Si acaso comentar que en esto, como en todo, hay opiniones para todos los gustos y, para prueba, ahí tienes la siguiente carta...

STARCRAFT, ¡SÍ!



No creo que 40 euros sea un precio excesivo por «StarCraft II: Heart of the Swarm», porque trae contenido más que suficiente para justificar este precio, con su larguísima campaña y sus nuevas unidades. Lo que sí me parece mal es que sea necesario tener el juego original. Eso, además de una faena para los aficionados, es una decisión bastante absurda por parte de Blizzard, que pierde la oportunidad de que muchos jugadores que se hubieran enganchado a la saga en esta entrega, pasen de ella. ■ Julián V.

Agradecemos tu carta y tu opinión, por supuesto, aunque no estemos totalmente de acuerdo con ella. Es cierto que la calidad del juego está fuera de toda discusión, pero 40 € sí que se nos antoja un precio excesivo para una expansión, especialmente si lo comparas con las ofertas de otras compañías con políticas de precios más competitivas.

NO ES TAN FÁCIL



Me ha encantado el reportaje del mes pasado de diseño y creación de personajes. Me parece fantástico que dediquéis espacio a esos temas que nos interesan. Si tuviera que poner una pega sería que se os va la mano trivializando la dificultad de tareas que en realidad son muy complicadas. Cuando habláis de modelar un personaje en 3D hacéis que parezca cosa de un rato, cuando en realidad se trata de un proceso largo y muy complicado. ■ Pablo L. G.

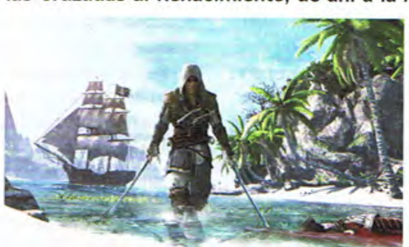
Muchas gracias por tus felicitaciones. Esperamos que si te gustó el reportaje del mes pasado te guste también el que dedicamos éste al



LA POLÉMICA DEL MES

Demasiados saltos

Soy un fan de «Assassin's Creed», pero las imágenes que habéis publicado de la próxima entrega me están haciendo replanteármelo. Empiezo a estar aburrido de los continuos saltos de ambientación. Los juegos son estupendos, pero pasar de las Cruzadas al Renacimiento, de ahí a la America Colonial, ahora a los piratas. Si siguieran un orden lógico, pero es que parece que todo vale con tal de que el protagonista se ponga capucha. ■ Kevin García



Lo cierto es que para la mayoría de fans estos cambios de ambientación son uno de sus principales atractivos. Hay que destacar el esfuerzo que se hace en el argumento para justificar estos "saltos", aunque, como todo, también es cuestión de gustos.





TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

desarrollo de videojuegos. En cualquier caso, no creas que no somos conscientes del esfuerzo y el talento que requiere el diseño 3D. Pero al mismo tiempo consideramos que para empezar a trabajar basta con tener un mínimo de voluntad y las ideas claras. Por supuesto, cuanto más tiempo le dediques y más habilidad poseas, los resultados serán exponencialmente mejores.



CAMBIO DE TERCIO

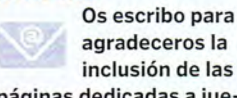


Por lo que he visto en vuestra preview, no creo que me vaya a gustar el nuevo «Resident Evil 6». Si le quitas la exploración y la aventura a «Resident Evil», pues eso, ya no es «Resident Evil». Vamos, que si quieren hacer un juego de acción, que lo hagan, pero que le pongan otro nombre y que no nos tomen el pelo a los que esperábamos un "survival horror". ■ Jordi

Desde luego, parte de razón tienes en decir que el juego se aleja mucho de lo que es habitual en la serie, aunque también es cierto que conserva elementos que entusiasmarán a sus seguidores, como la ambientación, personajes, enemigos... En cualquier caso, para hacerte una idea más exacta del juego, no tienes más que leer la review.



A FAVOR...



Os escribo para agradeceros la inclusión de las páginas dedicadas a juegos para smartphones y tablets. Tengo un teléfono Android desde hace poco y no me había planteado usarlo para juegos, pero he visto en vuestras páginas títulos muy interesantes, empezando por conversiones de juegos de PC que ni siquiera conocía. ■ Lucas

Muchas gracias a ti por tu carta. Con la Zona Digital pretendemos dar a conocer otro tipo de juegos que por ser, digamos, "alternativos", podrían no recibir la atención que creemos merecen. Nos alegramos de haber acertado contigo, aunque también hay otras opiniones...

...Y EN CONTRA



No me parece que la Zona Digital tenga sitio en una revista como Micromanía. Deberíais centraros en los juegos de PC y dedicar ese espacio a otro uso: reviews, previews, reportajes... ■ Manu H.

En la práctica, un smartphone o una tablet se alejan muy poco, por potencia o capacidad, del concepto de "ordenador personal", pero más allá de esta cuestión en Micromanía lo que nos preocupa son los juegos, y la Zona Digital nos da la oportunidad de mostraros títulos diferentes que creemos que merecen la pena.



FORMIDABLE



La buena noticia del mes tiene que ser sin duda la llegada -¡por fin!- del último juego de Irrational, «BioShock Infinite», uno de los más esperados de los últimos años. Tras los retrasos, las esperas y los goteos de información por fin podemos afirmar que toda esta expectación que estaba justificada y que nos encontramos ante un juego de los que hacen época. Haznos caso y hazte con él, ¡o te arrepentirás!

LAMENTABLE



Todos los cierres de compañías son motivo de tristeza para el aficionado a los videojuegos, pero cuando es una compañía con el recorrido y los éxitos de LucasArts la que cierra, la decepción y el malestar se multiplican. De poco nos sirve saber que Disney planea seguir trabajando con las franquicias, porque los trabajadores que estaban detrás de esas licencias ya no tendrán nada que ver.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿POR QUÉ...

han desaparecido de la red todos los datos oficiales relativos al esperado y continuamente retrasado juego de acción de 2K «XCOM»?

¿CUÁNDO...

serán habituales acciones como la de Rockstar al poner en Spotify, disponibles para todos, las bandas sonoras originales de los últimos juegos de la serie «Grand Theft Auto»?

¿QUÉ...

será capaz de hacer Richard Garriott con los casi dos millones de dólares que ha conseguido reunir en Kickstarter para financiar su próximo proyecto?

¿A QUÉ...

se está refiriendo Bethesda cuando afirma que "hará mucho más ruido durante todo 2013"?

¿CUÁNTOS...

fans que pensaban que no volverían a saber de «Starcraft Ghost» se han quedado de piedra al oír a Blizzard decir que no está cancelado, sino "detenido"?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



¡Te han descubierto! Si tu enemigo da la alarma, estás perdido. Lo único que puedes hacer es noquearlo y hacer desaparecer el cuerpo... ¡Uf, por poco!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Eidos/Square Enix**
- Fecha prevista: **2014**

CÓMO SERÁ

- Será una puesta al día del título que **estrenó el uso del sigilo en los juegos de acción**, «Thief».
- Su **ambientación estará a caballo entre lo medieval** y un "steampunk" oscuro.
- **El protagonista es Garrett, un ladrón** cuyo objetivo principal es robar objetos valiosos.
- **El uso de las sombras** será clave para avanzar y pasar desapercibido.
- **La acción será en primera persona**, excepto en cinemáticas.

LA ACCIÓN RENACE DESDE LAS SOMBRAS

THIEF

De la oscuridad surge una silueta, pero al momento ya no está allí. Fugaz, como una sombra en la noche, Garrett se desplaza por la Ciudad evitando a los hombres del Barón. ¿Su objetivo? Robar. Y... ¡cuidado!, viene para meterse en tu disco duro.

En 2009 Eidos Montreal anunció que estaba trabajando en una nueva entrega –lo que se sospechaba un "remake", más bien– de «Thief», el juego que en 1998, de la mano de Looking Glass, llegó para poner patas arriba el mundo de la acción en PC e inventarse, casi, de un plumazo, un estilo ú nico donde el sigilo y el uso de las sombras era la clave de la jugabilidad.

El anuncio fue oficial. No fue una filtración, un rumor ni una especulación. Había un nuevo «Thief» en camino. No se dieron más detalles y, desde entonces, el silencio más absoluto... hasta ahora.

Eidos Montreal ha confirmado que el nuevo «Thief» llegará en 2014, como un juego de PC y consolas de nueva generación. El momento no es casual, tras el anuncio oficial de Sony de su PS4. Pero, ¿por qué tanto tiempo en silencio, además del momento estratégico de cara al mercado consolero? La razón es un desarrollo que ha tenido no pocas idas y venidas con cambios, ajustes, ideas desechadas y, sobre todo, un enorme respeto por el legado de Looking Glass y de una serie mítica en PC.

De entre las sombras

El desarrollo de una puesta al día de un juego clásico como «Thief» se afrontó desde el primer momento con la mayor seriedad y respeto al original. Eidos Montreal es también el responsable de «Deus Ex: Human Revolution», otra revisión de una saga legendaria que demuestra esta filosofía. Pero, partiendo de esta premisa, también se ha querido hacer de «Thief» un juego actual. El desarrollo de Eidos se está centrando en una doble vertiente que, con numerosos choques, ajustes y reajustes de diseño y jugabilidad, ha motivado el silencio desde 2009 sobre el juego: arte y tecnología.

«Thief» no tenía previsto, inicialmente, aparecer en 2014. Como tampoco que fuera a aparecer exclusivamente en PC y consolas de nueva generación. El desarrollo comenzó con la idea de poner al día de la mejor manera posible, y sin prisas –un matiz muy relevante–, el clásico de Looking Glass.

A partir de ese momento, el primer paso del desarrollo se centró en la figura de Garrett, el protagonista, el ladrón que da nombre al juego, siempre desde esa fidelidad al concepto base del juego original: un ladrón que en una ciudad sin nombre, conocida sólo como La Ciudad, se dedica a robar objetos de valor.

Garrett no es un héroe ni estará presentado así en el juego. Tampoco es un malvado. Su profesión es la de ladrón y lo hace a la perfec-

VUELVE UNO DE LOS TÍTULOS QUE DIERON ORIGEN AL USO DEL SIGILO EN LOS JUEGOS DE ACCIÓN



La tecnología gráfica actual consigue un brutal realismo en «Thief». Sobre todo en la iluminación, soporte absoluto de la jugabilidad y el diseño de acción.



¡El arco es el mejor amigo de un ladrón! «Thief» es un juego donde sólo puedes avanzar en sigilo. El enfrentamiento directo puede surtir efecto en ocasiones puntuales, pero es una táctica muy arriesgada. Mejor así.



¡Por aquí no pasas, Garrett! No es que te estén diciendo esto, vaya, pero los hombres del Barón pululan por las calles de la Ciudad y entrar en algunas zonas sería suicida. ¡Tendrás que buscar otro camino!

¡Que te ven, agáchate! La ambientación de la Ciudad como una enorme urbe se consigue con la arquitectura, iluminación y la elevada interacción.

GARRETT NO ES UN HÉROE, ES UN LADRÓN QUE SE VE ENVUELTO EN UNA HISTORIA QUE NO ES LA SUYA

ción. Siempre usa las sombras, oculta su rostro, intenta pasar desapercibido, como una sombra, y no ataca si no es es necesario. Es capaz de combatur cuerpo a cuerpo, pero no es su especialidad. Garrett es, sobre todo, un especialista en el arco.

La figura de Garrett se ha diseñado –pese a ser un juego en primera persona– con un estilo moderno, influido en su estética por personajes que van desde el mismo Altair al Joker de The Dark Knight. Es una figura poderosa y amenazante, pero sobre todo es una sombra.

Los problemas para Garrett empiezan cuando los soldados del Barón, el hombre que tiene el poder en La Ciudad, empiezan a acosarlo y señalarle como el centro de una oscura trama que tiene aterrorizados a los habitantes de la Ciudad.

Mundo enorme y oscuro

La Ciudad será en «Thief» un mundo de gran tamaño. Una preocupación que Eidos ha tenido es ofrecer la sensación al jugador de un lugar enorme que recorrer. No será un mundo abierto, al estilo «GTA», pero sí de enormes zonas de exploración con múltiples vías alternativas para cumplir tus objetivos. Y es que esa libertad es otro de los grandes objetivos de «Thief» con el jugador.

En cierto sentido, y Eidos lo reconoce, «Thief» cerrará un círculo. El juego original influyó a decenas de

GARRETT VUELVE MEJOR QUE NUNCA

Cuando se afronta una puesta al día de juegos clásicos, la nueva imagen del protagonista –aunque no se le vea en acción al jugar– resulta clave. Si se intenta ser demasiado fiel al original, se puede ofrecer una sensación de anticuado. Si se rompe en exceso con lo conocido, se cae en una escasa relación entre lo nuevo y el personaje clásico.

El nuevo Garrett ha recibido, como el propio juego, influencias de un montón de juegos y películas, pero siempre teniendo en cuenta que no es un héroe, aunque tampoco es un malvado. Más bien se trata de un antihéroe envuelto en una historia que no es la suya.

UN MUNDO DE LUCES Y SOMBRAS

«Thief» es, siempre ha sido, un juego basado en el sigilo. No es un juego de acción al uso y el progreso siempre se ha basado en el uso inteligente del jugador en las sombras, permaneciendo oculto a la vista de los enemigos. En «Thief», la luz y el sonido serán, de hecho, tus enemigos al igual que los hombres del Barón.

Así, el estudio siempre ha debido tener esto en cuenta al crear los escenarios del juego. Un ejemplo significativo es el House of Blossoms, que aquí puedes ver en sus fases de boceto artístico y diseño final, un lugar de... "relax" -ejem- en la Ciudad, donde luces y sombras marcan claramente los límites del diseño y su íntimo soporte de la misma jugabilidad. El ejemplo de cómo tecnología y arte se funden.





juegos posteriores en su diseño y, ahora, el nuevo «Thief» recibe también la influencia de muchos otros y hasta de películas. De «Dishonored» a «Skyrim». De "El Cuervo" a "Dark City". Pero quiere ser, a la vez, diferente a todos ellos.

Para conseguirlo, la tecnología es clave. Y esa tecnología, como dijimos anteriormente, a veces ha chocado con el diseño artístico y de acción, provocando la revisión de muchas de las ideas iniciales de las que partió el desarrollo de «Thief». De ahí el largo recorrido del mismo. Pero lo importante es la meta que Eidos se ha marcado: crear el mejor juego que sea posible inspirado por el original. Los resultados están empezando a verse y no podían ser mejores, a tenor de lo que el estudio ha mostrado.

Y en ese apartado de la tecnología de «Thief», no sólo hay que tener en cuenta el apartado estético, sino también otros como el uso de la captura de movimientos.

Otros apartados, como el guión, son top secret, pues el estudio se reserva casi todos los detalles.

Sea como fuere, los primeros datos de «Thief», sus primeras imágenes y escenas desveladas por Eidos Montreal y el objetivo marcado por el estudio de la mayor fidelidad y respeto a la idea del juego original, no hace más que aumentar nuestras ganas de poder echarle mano cuanto antes. Pero habrá que esperar... **A.P.R.**





Garrett es un auténtico atleta. Como otros protagonistas actuales de juegos de acción y sigilo -«Assassin's Creed», por ejemplo-, debe usar el entorno para abrirse paso hasta sus objetivos, pasando totalmente desapercibido.

CREANDO EL ARMA PERFECTA...

Ya sabemos la importancia del arco como el arma ideal en muchos de los juegos de acción actuales, pero en el caso de «Thief» -su renacimiento y el juego original de los 90- el arco siempre ha sido EL arma. La propia esencia del juego, donde sólo se puede avanzar gracias al sigilo, así lo exige.

Ahora, en esta puesta al día de «Thief», el arco es un elemento más que sofisticado, con todo tipo de flechas disponibles cuyas cabezas intercambiables permiten a Garrett desde provocar fuegos a envenenar a sus enemigos.

EL DEPORTE REY VUELVE CON SABOR ESPAÑOL

FX FÚTBOL

No. No es «PC Fútbol», pero sus creadores son los mismos del clásico español. Y sí, viene para lo que piensas: inagurar una nueva saga. ¡Larga vida al (deporte) rey!

El fútbol en España siempre ha sido más que un deporte. Es casi una religión. Al igual que el Barça es más que un club o a algunos jugadores se los idolatra como si fueran santos, en el PC siempre ha habido un nombre legendario en lo que al deporte rey, y español para más señas, se trata: «PC Fútbol». Por eso, cuando se filtró que sus creadores estaban trabajando en un nuevo mánager de fútbol, las pasiones se desataron en las redes sociales. Ya no se llaman Dinamic Multimedia, sino FX, ni su proyecto es «PC Fútbol», aunque es su heredero espiritual y su nombre no podía ser más próximo, «FX Fútbol», ni su diseño nos podía recordar más al añorado y mítico «PC Fútbol»... ¿O tal vez no es así?

La nueva producción de FX totalmente española tras «Navy Moves» no es –repetimos, NO es– «PC Fútbol». Sí, la inspiración está ahí, el manejo intuitivo está ahí, la herencia de diseño está ahí, pero «FX Fútbol» quiere ser y será diferenty original. Cómo lo quiere conseguir es lo que vamos a ver ahora.

Empieza el partido

«FX Fútbol», desde el principio, quiere ser un juego diferente a los actuales mánagers de PC –«FIFA Manager« y «Football Manager»–. Tanto, que cuatro opciones de juego principales –herencia de «PC Fútbol»– serán lo primero que veas para empezar a jugar, directamente, centrándote sólo en lo que quieras y dejando al PC que haga todo lo demás. Esa inmediatez, en la que con cuatro clics de ratón ya estás metido en harina, es algo que FX ha querido mantener de sus proyectos pretéritos. Y es que, como bien resalta Pablo de la Nuez, principal responsable



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia/Mánager**
- Estudios/Compañía: **FX Interactive**
- Fecha prevista: **Mayo 2013**

CÓMO SERÁ

- Será un mánager de fútbol **heredero del espíritu de «FC Fútbol», pero original y diferente.**
- Incluirá **162 equipos diferentes** para disputar ligas y otras competiciones.
- Los equipos **no contarán con licencias oficiales para clubes ni jugadores**, pero podrás editar los nombres de forma manual.
- Podrás **mejorar las características y rendimientos de los jugadores**, basados en parámetros marcados en tarjetas, las Pro Cards.



Sí, sí, sí... ¡un mánager de fútbol a la española! El heredero del espíritu «PC Fútbol» llega de la mano de FX Interactive y está pensado para todos: directo, jugable, sencillo y divertido. Podrás decidir tácticas, entrenar, gestionar las finanzas básicas del club, desarrollar la cantera...

Ni los clubes ni sus plantillas usan licencias oficiales. Podrás, eso sí, editar manualmente los nombres y hasta los escudos de los equipos.



Los entrenamientos en «FX Fútbol» están pensados de forma práctica. Estos no serán los entrenamientos diarios para la plantilla, sino específicos para mejorar características de jugadores concretos.

del proyecto «FX Fútbol», el nuevo juego de FX no llega para competir con los manager mencionadosa antes. No quiere ser tan "hardcore" –aunque no renuncie a una profundidad táctica que es mayor de lo que aparenta– ni te pretende hacer elegir entre uno u otro. Busca su propio hueco, su particular "liga", y en lo primero que lo vas a notar es en algo que, desde su mismo anuncio oficial, ya ha levantado una buena polvareda en Internet: la ausencia de licencias oficiales.

¡Es tu liga!

La decisión de no usar licencias ni nombres oficiales tanto en clubes como en jugadores es un arma de doble filo que FX sabe que va a causar polémica –ya lo está haciendo, de hecho, como hemos mencionado–, pero la decisión tiene una doble argumentación, según la compañía. Por un lado, y es innegable, el apartado económico sobre el pago de los derechos oficiales. Pero por otro, y aquí FX hace hincapié, en ofrecer al jugador la libertad absoluta para crear su equipo. Tu equipo. Desde el nombre al escudo y la plantilla.

Pero sí, como muy probablemente pensarás, equipos como Barcelona, Madrid, Valencia, etc. con nombres tan genéricos –y el resto de los de la liga de Primera– te ofrecerán plantillas con jugadores de características y potencial casualmente –o no tanto– idénticos, según su posición, a los de los equipos reales. No se llamarán Messi ni Cristiano, pero ya verás como "son" ellos.

Pero dejando de lado el asunto de las licencias y los nombres, el diseño y la jugabilidad de «FX Fútbol» es la clave con la que FX quiere ganarse a los nostálgicos de «PC Fútbol» y a los no tan veteranos, ofreciendo un producto ágil, divertido, e intuitivo –una de sus mejores virtudes, tras los primeros minutos de contacto con el juego–, donde desde la gestión de

Las competiciones internacionales también se recogen en «FX Fútbol». La "Copa Europa FX", por ejemplo, se basa en la Champions, como ya habrás adivinado. Y los equipos participantes, también.



Eres el entrenador, así que aquí miras, no juegas. El visualizador de partidos en «FX Fútbol» será, eso sí, una opción. Si prefieres ir al resultado sin más para ahorrar tiempo, siempre podrás hacerlo.

AUNQUE «FX FÚTBOL» RECUPERA EL ESPÍRITU DE «PC FÚTBOL», SERÁ UN JUEGO DIFERENTE Y ORIGINAL

finanzas a la cantera, del entrenamiento a las tácticas, todo estará a tu disposición para que profundices tanto como quieras. Aunque la principal novedad que vas a encontrar en «FX Fútbol» sobre otros mánagers será el modo en que gestiones las habilidades y potencial de los jugadores y, por tanto, de todo el equipo en la competición gracias a las Pro Cards.

Explota su potencial

La gestión táctica y el rendimiento de los jugadores en el campo será el corazón de «FX Fútbol», aquello en torno a lo que todo gira. Pero el punto de originalidad que FX ha puesto en este apartado viene por la clasificación de los jugadores en 17 tipos diferentes, con características únicas y cuyo potencial se ve reflejado de forma individual en las Pro Cards. Estas referencias rápidas de los jugadores definen parámetros que van de la moral a lo físico, de cómo un entrenamiento bien llevado puede hacerlos explotar su potencial o arruinar las expectativas. De cómo un contrato justo puede hacer mejorar a todo el equipo o provocar desapego y falta de compromiso con el club...

Como decíamos, la aparente sencillez de diseño de «FX Fútbol» encierra mucho, mucho fútbol por debajo. Mucha estrategia, mucha táctica, mucha diversión. Si querías un mánager en el que puedas hacer lo que quieras sin abrumarte por las opciones, no lo pierdas de vista. Nosotros no lo vamos a hacer. **F.D.L.**

AL FINAL, TODO QUEDA EN TUS MANOS. Y EN TUS TARJETAS



Profundizar en las posibilidades de un mánager siempre queda en manos del jugador. El caso de «FX Fútbol» no es diferente, pero su estilo sí. En «FX Fútbol» tendrás 17 tipos distintos de jugadores: ases, ídolos, estrella, veteranos... Esa calificación viene recogida en unas "cartas", las Pro Cards, que reflejan el potencial del jugador, pero para convertirlo en realidad e incluso superar las expectativas debes poner el trabajo, la planificación y la gestión. Cada entrenamiento, decisión táctica, económica, etc. pueden afectar a las condiciones física y moral del jugador, así como a su rendimiento en el campo. ¿Llevarás a lo más alto a tus chicos?





› Pro Cards. La clave. Los 17 tipos de jugadores vienen recogidos en las Pro Cards, personalizados en la calificación que cada uno recibe de forma personalizada. Explotar su potencial es cosa tuya.

«FX FÚTBOL» BUSCA JUGAR EN SU PROPIA LIGA





Para Pablo de la Nuez, principal responsable de «FX Fútbol», no es el primer contacto con un mánager como el nuevo título de FX. De hecho, lleva en la compañía desde los tiempos de Dinamic Multimedia y «PC Fútbol», y gran parte de su carrera se ha centrado en la famosa serie. Volcado en las labores de producción y diseño de este primer «FX Fútbol», con la colaboración de Carlos Abril, otro "clásico" de «PC Fútbol» –hoy dedicado a su estudio, Crocodile Entertainment–, De la Nuez cree que «FX Fútbol» es compatible con los topododerosos mánagers en PC, «FIFA» y «Football Manager», viniendo a ocupar un hueco diferente en el mercado.

JUEGO DEL MES micromanía

¡Espectacular!

BioShock Infinite

¡Es fácil! Vas, buscas a la chica, la traes de vuelta y ya está. Todo queda arreglado. Eso sí, cuidado con los universos paralelos y los fanáticos...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Irrational Games/2K
- **Distribuidor:** Take Two **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.bioshockinfinite.com* Mucha información, pero con un diseño bastante discreto.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Capítulos:** 40
- **Vigorizantes:** 8
- **Infusiones:** 3
- **Tipos de arma:** 6
- **Voxáfonos:** 90
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

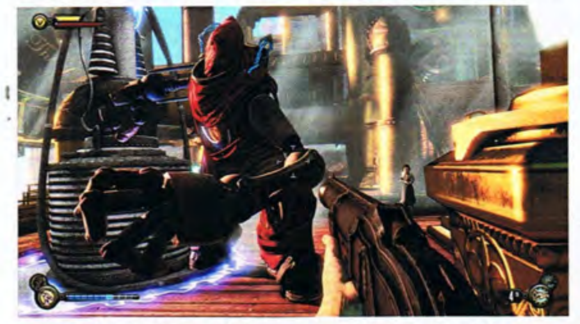
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.7 GHz (Win Vista mínimo)
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800, Radeon HD 3870
- **Conexión:** ADSL (Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



En Columbia hay... ¡hasta fantasmas! Aunque la explicación que da el juego apuesta por una teorías científicas de lo más inquietante.



Muchos habitantes de Columbia han sido transformados. De hombres han pasado a ser criaturas monstruosas y feroces.



¡Ahí, Elizabeth, abre ese desgarro! Elizabeth es tu compañera y puede alterar la realidad... ¡haciendo aparecer objetos!



Poderes especiales, ciencia, mecánica cuántica, religión, política... ¡No has visto nada como «BioShock Infinite»! Una auténtica obra maestra donde nada es lo que parece... Ni siquiera la realidad.



¡Esto se llama pasar desapercibido, Booker! El caso es que no lo puedes evitar, y al poco de llegar a Columbia se lía parda. Eso sí, puedes tomar ciertas decisiones "éticas" en momentos clave.

VIAJA A UN MUNDO UTÓPICO EN LAS NUBES, DONDE SE JUNTAN CIENCIA, RELIGIÓN, POLÍTICA Y RACISMO

Desde que lo vimos supimos que era diferente. El nuevo trabajo de Irrational, el esperadísimo «BioShock Infinite» es, sencillamente, un juego imprescindible. No es perfecto... pero casi. Y es que la historia de Booker y Elizabeth es tan absorbente, fascinante y admite tantos niveles de lectura, en lo que parece ser simplemente un juego, que te deja tan abrumado que es necesario jugarlo una y otra vez para no perderte ni un solo detalle. Lo mejor es que hay tantos y tantas cosas te pasan desapercibidas, que cada vez que lo juegas, mejora. Es como Bach. Cada vez que escuchas de nuevo cualquiera de sus obras descubres matices en los que no habías reparado hasta ese momento. Así es «BioShock Infinite». Y eso, por no hablar de la parte final del juego. Y del mismo final. No, no te vamos a hacer ningún spoiler porque debes, necesitas jugar a «BioShock Infinite». Sin más.

Más que una ciudad

«BioShock Infinite» es, esencialmente, un juego de acción. Una acción, además, que encuentra numerosos puntos de conexión con sus predecesores: poderes especiales en el protagonista que ciertos elixires le proporcionan, armas de fuego de muy diversos tipos, un entorno aparentemente utópico que oculta terribles secretos... y luego, está todo lo demás: política, historia, racismo, religión, ciencia. Y Elizabeth. Y es que si en los anteriores «BioShock» tenías

LA REFERENCIA

BioShock II

- La jugabilidad y la narrativa tienen muchos puntos en común en ambos.
- En «BioShock Infinite» no existe modo multijugador, a diferencia de «BioShock II».
- «BioShock Infinite» combina escenarios interiores y exteriores, a diferencia de «BioShock II».



ELIZABETH ES NUESTRA CHICA



Es evidente durante todo el juego, pero mucho más al final (¡al impactante final!), que Elizabeth es tan protagonista de «BioShock Infinite» como Booker, como tú mismo, en definitiva. Su presencia es mucho más importante para la narrativa que para la acción, y eso que sólo ella puede abrir los desgarros en Columbia. Ha nacido un nuevo icono.





Songbird es una criatura brutal, carcelero y defensor de Elizabeth. En uno y otro personajes se encuentra la clave que da sentido a toda la historia de Columbia y de muchos de sus protagonistas.





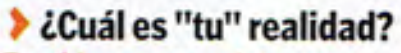
La combinación de vigorizadores y armas es demoledora. Piensa bien los que mejor se adaptan contra los enemigos más peligrosos.

MUNDOS PARALELOS

El guión de «BioShock Infinite» tiene múltiples niveles de lectura, pero plantea como un hecho la superposición de universos paralelos, que utiliza en su desarrollo.



Un mismo espacio en diferentes mundos. Llegado a cierto punto, te vas a empezar a hacer un lío con la realidad de Columbia. Distintas dimensiones de la misma –las que provocan la existencia de los desgarros– acaban solapándose.





¿Cuál es "tu" realidad? En el juego no existe una posibilidad real de elegir, aunque así lo creas, y debes continuar un camino que muchas veces no tiene vuelta atrás. Es sorprendente comprobar cómo cambia todo con sólo dar un paso...



Pero... ¿los Vox Populi no era colegas? En Columbia llega un momento en que las realidades se superponen, y según estés en una u otra, las cosas van a cambiar mucho para ti y para Elizabeth.

secundarios de lujo y las Little Sisters, en «BioShock Infinite» tienes a Elizabeth, tan protagonista como tú de la historia. Y de la acción.

Elizabeth es una chica dotada de poderes aparentemente extraordinarios. Puede abrir "brechas" dimensionales en la realidad. Hacer aparecer objetos.

Es algo que sólo cuando el juego empieza de verdad tras un par de horas de acción, descubres. Pero tampoco es ese momento, cuando liberas a Elizabeth de su cárcel, cuando «BioShock Infinite» empieza. Porque en realidad «BioShock Infinite» siempre está empezando. Siempre te da algo nuevo. Siempre te sorprende. A cada paso. A cada minuto. Con cada nuevo personaje. Con cada nuevo enemigo. Con cada nuevo capítulo. Y eso hay muy pocos juegos que puedan conseguirlo.

MUNDOS PARALELOS, DIMENSIONES SUPERPUESTAS... LOS NIVELES DE LECTURA DEL JUEGO SON MÚLTIPLES

La primera vez que hablas con Elizabeth en el juego te golpea con un libro: Principios de Mecánica Cuántica. No es por casualidad.

Esos son los detalles que tiene «BioShock Infinite» y que van del principio al final del juego, donde los guiños a los fans de la serie son... ¡No!, lo dejamos aquí. No podemos contar más. ¡Descúbrelo!

Poderes y armas

Una gran virtud de «BioShock Infinite» es que, si eres fan de los juegos anteriores, su mecánica básica de acción ya la tienes aprendida. Armas unidas a poderes especiales que consigues con... no, no son plásmidos, pero casi. Se llaman vigorizadores, hay ocho diferentes y se recargan con sales. Te dan poderes de dominio sobre elementos como fuego, agua, electricidad, viento y otros.

Combinarlos con las armas de fuego disponibles es, más que esencial, muy recomendable. Y, sobre todo, divertido. Divertidísimo. Pero cuando lo juntas con lo que Elizabeth puede hacer y el juego que dan los aerocarriles –la traducción del skyline del que llevamos hablando meses–, «BioShock Infinite» definitivamente explota.





Cuervos, electricidad, fuego, energía... Los poderes que te dan los vigorizadores son explosivos. Literalmente. Puedes atacar directamente a tus enemigos o crear trampas para emboscarlos.



¡Los aerocarriles de Columbia! Aunque nos da que se podían haber explotado más para la acción, estos peculiares "caminos" colgantes son el único acceso a ciertos puntos de los escenarios.

PODERES AL GUSTO

Ocho poderes diferentes son los que desarrollarás gracias a los elixires vigorizadores de Columbia. Su combinacion con las armas de fuego te permiten desplegar todo tipo de tácticas de combate contra tus enemigos. Estos son sólo algunos de los mismos...



› El Beso del Diablo. El segundo vigorizador que encuentras en Columbia. Te permite lanzar bolas de fuego o crear trampas ígneas para emboscar a tus enemigos. Es realmente poderoso, y si consigues desarrollarlo gastándote dinero en su potenciador, alucinarás.





› Caballo Salvaje. Imagina que lanzas una carga de energía a tus enemigos que los deja flotando durante unos segundos en el aire, dejándolos totalmente indefensos por ese tiempo. Lo mejor de Caballo es que funciona incluso detrás de objetos y coberturas.

› Devuélvase al Remitente. Sin duda uno de los más divertidos de todos los vigorizadores . Detiene balas y objetos lanzados contra ti para poder lanzárselos a los enemigos. Vuelve sus armas contra ellos, en resumidas cuentas. Y, además, ahorras munición.





› Jinete Eléctrico. Tan eficaz como puedas imaginar contra la mayoría de los grandes enemigos mecánicos y pseudohumanos. Combínalo con agua y generadores tesla y tendrás un arma poderosísima contra cualquiera que se te ponga por delante.

Y eso que nos da que se han quedado algo cortos con el uso del gancho y los aerocarriles. Sinceramente, creemos que la acción podía haber sido mucho más dinámica e intensa en el aire, pero, bueno, quizá sea simplemente una cuestión de gustos personales.

Una obra maestra

«BioShock Infinite» es una maravilla de juego de acción pero, sobre todo, es una maravilla de historia, que esperemos que Irrational explote y explore con DLCs. Porque deja muchos interrogantes. No tanto por el final, sino por lo que pasó en Columbia antes de que Booker llegase. ¿Por qué la rebelión de los Vox Populi? ¿De dónde sale Daisy? ¿Por qué existen los universos paralelos? ¿De dónde vienen los hermanos Lutece? Eso, se explica en parte con los voxáfonos y sus testimonios, pero ¡queda tanto por contar de Columbia! ¡Y de Elizabeth! ¡Y de Booker! ¡Y de Comstock! Sí... queremos más «BioShock Infinite» Queremos que sea infinito y, de hecho, ya lo es. ¡Descúbrelo! **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

› Dishonored

La acción más completa y versátil que has visto, en un mundo donde ciencia y magia se alían.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 99

› Hitman: Absolution

Acción y sigilo para la misión más lograda y realista de 47. Un título que debes probar.

▶ Más inf. MM 216 ▶ Nota: 98

nuestra opinión

DESCUBRE COLUMBIA, SALVA A LA CHICA.
Viaja a la ciudad flotante de Columbia y descubre sus oscuros secretos en medio de una guerra civil en universos solapados.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- El guión es increíble. Los personajes. Elizabeth... Un trabajo inmenso de diseño del mundo.
- La dirección artística es tan sensacional que abruma. Personajes, edificios, enemigos, diseños decorativos... ¡Irrational se ha salido!
- La banda sonora es espectacular, desde las melodías de Scott Joplin a las adaptaciones de canciones de Tears for Fears. ¡Sensacional!
- El diseño de acción. Impecable en todo.

Lo que no nos gusta

- Los aerocarriles –el skyline– se podían haber aprovechado bastante más para la acción.

Modo individual

¡Necesitas jugar a «BioShock Infinite»! Un guión magnífico con muy distintos niveles de lectura. Cientos de detalles de diseño. Personajes llenos de carisma y vida. Universos paralelos. Ciencia. Religión. Racismo. Tiros. Criaturas mecánicas... ¡Y Elizabeth! Una auténtica obra maestra de Irrational Games. Un juego prácticamente perfecto.

La nota

98

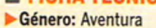
JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Qué grande es la aventura!

Caos en Deponia

¡Hay que intentarlo de nuevo! El Elíseo está ahí, al alcance de la mano, pero el pobre Rufus no para de meter la pata. Y, encima, ahora la novia se le ha vuelto majareta...

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Estudio/Compañía:** Daedalic/FX
- **Distribuidor:** FX Interactive ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.fxinteractive.com/p458/* Información básica y FAQ.

12



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Capítulos:** 3
- **Áreas:** 3 (una por capítulo)
- **Escenarios:** 20 nuevos
- **Personajes:** 30
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 2,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** No aplicable

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** ADSL (registro en FX Classics Store)



El caso de la triple personalidad. Así se podría subtitular «Caos en Deponia», tras que Rufus deje a la pobre Goal... bueno, ¡ya lo verás!



Deponia sigue hecha unos zorros y sólo Rufus puede... ¡salvarla! Sí, porque «Caos en Deponia» te ofrece una aventura que retuerce aún más la historia del planeta chatarra. ¿Podrás ayudarle?



¡Qué hermosos ornitorrincos! Aunque parezca surrealista, conocer las razas de ornitorrinco de Deponia te ayudará a superar desafíos.



Mira a Rufus, qué feliz está... y a punto de liarla. En su empeño por escapar de Deponia, el inafable Rufus vuelve a crear el caos.



Nuevos escenarios, personajes y desafíos te esperan. Y, como en toda buena aventura, no te olvides de hablar hasta la extenuación con todo el mundo las veces que hagan falta. Sí, repite, que es necesario.

RUFUS PASA DE QUERER ESCAPAR DE DEPONIA A INTENTAR SALVAR EL PLANETA, PERO SIGUE TAN LOCO...

El de Rufus es uno de esos casos de amor a través del odio... Bueno, tampoco es para tanto, pero sí que el chico tiene un don especial para exasperar al más pintado y agotar la paciencia de cualquiera. Pero, ya te decimos, es tan patán que hay que quererlo a la fuerza.

El regreso de Rufus en «Caos en Deponia», cuando no ha pasado ni un año de la aparición de «La Fuga de Deponia» no sólo no satura al fna de las buenas aventuras en PC sino que se agradece, y es que el hallazgo de Daedalic con esta historia y este personaje es realmente para quitarse el sombrero. Y eso que «Caos en Deponia» tampoco se ha inventado la rueda. Sigue a la perfección las reglas de la aventura clásica, ofreciendo una buena historia –continuación del título anterior y paso intermedio del capítulo final que cerrará la trilogía en unos meses–, buenos personajes, puzles originales, atractivos y desafiantes, y una dirección artística realmente excelente. La guinda la pone FX con su producción exquisita y un doblaje excelente. Y con eso, se consigue un auténtico juegazo.

No escapes, ¡salva Deponia!

Un nuevo y fracasado intento de Rufus por escapar de Deponia para ir al Elíseo desencadena los acontecimientos que vives, sufres, ríes y gozas en «Caso en Deponia». La diferencia con el título original es que, a medida que avanzas en la aventura,

LA REFERENCIA

La Fuga de Deponia

- Ambos cuentan con protagonistas comunes, aunque transcurren en escenarios diferentes.
- «Caos en Deponia» es más largo y, por momentos, más complejo.
- La historia de «Caos en Deponia» continúa la del juego original, y te prepara para el final de la trilogía.



VIVIR Y MORIR EN DEPONIA



Los numerosos guiños que «Caos en Deponia» hace a las aventuras gráficas clásicas de PC se resumen en un momento muy especial en que si Rufus insiste en hacer de las suyas –con tu inestimable ayuda, claro–, acabrá como ves: ¡muerto! Porque antes, sí... podías morir en una aventura. Y lo muestra, además, con un estilo visual que los más veteranos reconocerán.

De todos modos, no te asustes, que tampoco perderás el progreso de la aventura... bueno, no todo.



¡Ay, Rufus, para qué te buscarán estos tipos!... La habilidad innata del protagonista para meterse en líos hará que todos le busquen para conseguir ciertos objetos e información, muy deseados.





¡Lucha de ornitorrincos! ¡Gurús visionarios! ¡Todo es posible! La locura y el surrealismo de «Caos en Deponia» no conoce límites...

LÓGICA DEPONIENSE

Los numerosos puzles y juegos que pueblan «Caos en Deponia» ponen a prueba tu lógica y sentido del humor.



› Desafíos de ingenio. Casi todos los puzles del juego se basan en trucos lógicos y tienen coherencia con el guión y el entorno de Deponia. Si piensas un poco, no tardas demasiado en dar con la clave. Aunque siempre puedes intentar el viejo truco de prueba y error que, cuando ya estás harto de darle vueltas a la cabeza, también puede funcionar.



› Habilidad y observación. El estilo clásico de «Caos en Deponia» exige algo que muchos juegos de hoy ya han dejado de lado: fijarte y pensar. Sí, sí, sabemos que exageramos, pero tú, por si acaso, tómate las cosas con calma a la hora de afrontar la resolución de cualquier puzle. Más vale pensar fijarte dos veces antes de actuar. En serio.



¿Qué ha pasado aquí? ¿No querías caldo? ¡Pues toma dos tazas! Si un Rufus ya es caótico, tenerlo por partida doble puede volver loco a cualquiera. Son las consecuencias de jugar con el espacio-tiempo.

descubres que Deponia está en peligro y tienes que hacer algo más que huir de allí. ¡Debes salvar el planeta! Para ello, Daedalic propone una estructura muy similar a la de «La Fuga de Deponia»: diálogos incesantes, puzles a tutiplén, personajes a los que sacar información con habilidad y teniendo un poco de buena mano en el trato –literalmente, ya lo entenderás cuando llegue el momento–, y, sobre todo, paciencia, imaginación y lógica.

Los tres últimos son especialmente importantes en «Caos en Deponia», pues la trama del juego se retuerce de forma tremenda a cada minuto y hay que echarle mucha fantasía –como ha pasado siempre con las aventuras clásicas– para descubrir por dónde pueden ir los tiros para superar ciertos desafíos y enigmas. Mucha, mucha imaginación, en serio. Mucha.

EL JUEGO ES MÁS LARGO, COMPLEJO Y VARIADO QUE EL ORIGINAL, Y CON TANTAS O MÁS RISAS QUE ANTES

¿Para qué sirve esto?

Es lo bueno de la saga «Deponia» –sí, ya es una saga–: el desafío. Y eso que, a veces, las dosis con que Daedalic construye su aventura se desequilibran ligeramente y llegan a bordear ligeramente la barrera de la frustración. En ese momento de desesperación puedes echar mano de la consabida fórmula de prueba y error. Pero «Caos en Deponia» es más complejo y amplio que su predecesor y esto no siempre funciona para todo. Sí para algunos puzles, no para muchos enigmas y desafíos. De todos modos, siempre hay una solución lógica a todo, te lo aseguramos, y lo bueno es que «Caos en Deponia» fomenta la exploración, lo que es un punto a su favor.

En los tres capítulos del juego –del que el primero ocupa casi la mitad–, las situaciones son enormemente variadas, como los personajes, los diálogos y los desafíos que propone. Y el humor siempre las domina todas.

«Caos en Deponia» es tan magistral como su antecesor en casi todos sus apartados, aunque te hace dar muchas más vueltas que antes para resolver ciertos desafíos. Todo para



¡Ah, qué bonito es el amor, sobre todo los más reñidos! Lo malo es ese gondolero impertinente que no para de incordiar. Algo vas a tener que hacer para que triunfe el amor y no los gorgoritos del barquero...



¡Maldito gobernador, que te ha levantado a la chica! Pero no te preocupes, puedes hacerle quedar fatal ante la refinada Goal. Y te aseguramos que no es de los desafíos más complejos del juego.

LAS TRES CARAS DE GOAL

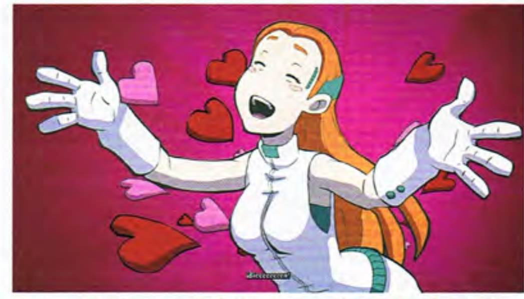
Sí, la pobre se ha transtornado por culpa de Rufus. Su personalidad se ha dividido en tres y debes arreglar el desastre.



La chica guerrera caerá en tus manos tras vencerla en la lucha de ornitorrincos. ¿Tendrás la habilidad necesaria para superar su agilidad?



La Goal refinada es muy exigente consus pretendientes. Sólo cuando dejes al descubierto las oscuras artimañas del gobernador, la conseguirás.



La personalidad inocente de Goal busca un verdadero héroe de la Resistencia. ¿Podrás convertirte en el líder de este movimiento y conquistarla?

devolverle la personalidad a Goal, la elísea de la que está enamorado Rufus, y luego salvar el planeta y a sus habitantes. ¡Las cosas que se hacen por amor!

Producción impecable

«Caos en Deponia», además de como ejemplo perfecto de la puesta al día de la aventura clásica, es una producción impecable –otra más– de FX, sobre todo con una nueva muestra de lo que es un buen doblaje. Lo único que le falla es la banda sonora, aunque ahí FX poco tiene que ver, eso sí. Pero si eres fan de las aventuras clásicas y quieres disfrutar de desafíos como hacía tiempo que no veías, «Caos en Deponia» es absolutamente recomendable. Sorprende menos que su antecesor, claro, pero es, por decirlo de algún modo, "más aventura" que «LA Fuga de Deponia», potenciando sus virtudes y minimizando sus defectos. Un título que no deberías perderte si te gusta el género y jugaste al anterior título. Y si no, no sabemos a qué esperas para probar ambos del tirón. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›New York Crimes

Una narrativa única para una de las aventuras más originales y logradas de los últimos tiempos.

▶ Más inf. MM 208 ▶ Nota: 90

›La Fuga de Deponia

El predecesor de «Caos en Deponia» presenta el escenario y personajes en una gran aventura.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 95

nuestra opinión

SALVA DEPONIA Y LLÉVATE A LA CHICA.
Una aventura de estilo clásico repleta de desafíos, puzles y con un guión repleto de giros que pondrán a prueba tu lógica.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●○○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ La historia: disparatada, divertida, llena de giros y de desafíos constantes.
- ↑ Los personajes, los conocidos y los nuevos, siguen aportando un toque especial, sobre todo el protagonista, Rufus.
- ↑ La dirección artística. Excelente.
- ↑ Los puzles. Siempre lógicos, aunque su lógica sea peculiar y enrevesada.

Lo que no nos gusta

- ↓ A veces te obliga a dar demasiadas vueltas para resolver un puzle o conseguir un objeto concreto.
- ↓ Le hace falta potenciar la banda sonora. Mucho.

Modo individual

De la fuga al caos, la diversión no para en Deponia. **Una aventura de estilo clásico con unos cimientos tremendamente sólidos: buen guión, buenos personajes, puzles, dificultad por encima de la media... Supone todo un desafío para los fans del género. Al ser una comedia, la lógica es retorcida, pero ahí está precisamente la gracia. Imprescindible.**

La nota

93

Adiós al "survival horror"

Resident Evil 6

Ahí ibas tú, a disfrutar del horror de los zombis, a pasar miedo, a abrir la boca para gritar. Pero lo que no te imaginabas es que la abrirías... para bostezar.

LA REFERENCIA



Resident Evil 5

- En «Resident Evil 5» la acción se desarrollaba en pareja como en la nueva entrega, pero con menos personajes disponibles.
- «Resident Evil 6» se ambienta en diversos lugares del mundo, mientras su antecesor situaba la acción en el continente africano.

Llevábamos bastante esperando la aparición de «Resident Evil 6» en PC. Y es que la vuelta de los zombis al disco duro en la saga de zombis por excelencia en los videojuegos no es cualquier cosa. Además, tras su paso por consolas hace pocos meses, sabíamos, más o menos, lo que nos podíamos esperar: varias campañas, multitud de personajes controlables, nuevos modos multijugador sólo para PC... Pero la clave del regreso de «Resident Evil» es justo lo que acabamos de mencionar: "más o menos".

Ese ligero matiz no es nimio en cuantos a una adaptación se trata, y es que, como jugadores de PC, estamos –quizá mal– acostumbrados a más y mejores versiones de juegos que han pasado por las consolas: mejores gráficos, controles pulidos para ratón y teclado y, si ya pasan semanas entre una versión y otra, mejoras –o soluciones– a diseños no muy pulidos en cuando a jugabilidad.

Horror y caos

«Resident Evil 6», en PC, por desgracia, no cumple con las expectativas que había generado. O, al menos, con las nuestras. Si la versión original de consolas ofrecía un diseño de niveles, acción y campañas bastante soso y pasado de moda para el momento actual, su paso al PC no ha mejorado el mismo.

Sobre gustos no hay nada escrito, pero si luego se le suma el caótico control con teclado y ratón, en que se mezclan los problemas con las cámaras, los extraños diseños de los

LA ÚLTIMA ENTREGA DE «RESIDENT EVIL» APUESTA POR LA ACCIÓN, AUNQUE BASTANTE SIMPLIFICADA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.capcom-europe.com* laquasincto vendebis volor seque coreperferum

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 4
- **Capítulos:** 20
- **Personajes controlables:** 8
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 3

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** Banda ancha (activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Por dónde andamos? A ver... Puedes localizar tu punto de destino pulsando una tecla en cualquier momento. Por si te despistas.



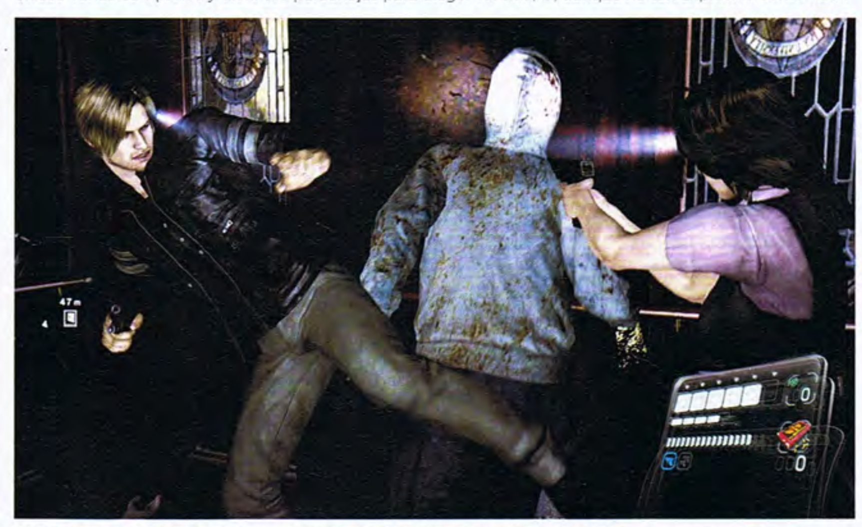
El interfaz de «Resident Evil 6» en su versión PC es confuso, nada intuitivo y muestra unos peculiares, extraños "Quick Time Events".



¡Que te pillan, apártate! Bueno, si es que eres capaz de presionar las teclas en el momento justo, que el control no es muy preciso.



«Resident Evil» ha vuelto y lo hace como un juego de acción más que un "survival". Además, ofrece varias campañas y distintos personajes para elegir. Variado, sí, aunque no tan explosivo como ves...



Disparos, patadas, puñetazos, golpes... ¡todo vale contra los zombis! En el juego tu misión es básicamente esa: liarte a mamporros con todo lo que se mueva y no esté vivo. No hay mucho más.

"quick time events" –esas combinaciones de teclas que hay que hacer en un momento preciso– y una dirección artística mediocre, el resultado no puede ser óptimo.

Lo más atractivo de «Resident Evil 6» es su variedad de personajes, campañas y escenarios, aunque, por desgracia, no es algo que se refleje también en el diseño de acción, idéntico en todos casos y bastante soso, en líneas generales.

¿Survival?

Hay que agradecer el intento por dar un cambio en el estilo de juego, con más énfasis en la acción que en el "survival". Vamos, que las patadas, puñetazos, tiros y carreras se imponen sobre otras consideraciones. Pero como vienen acompañados por los problemas ya mentados, el conjunto queda deslucido.

Pese a todo, el encanto «Resident Evil» está ahí, con destellos ocasionales de calidad, pero lo irregular del conjunto acaba por aburrir, y sólo anima a base de sustos puntuales. No es un mal juego, en realidad, pero tampoco es bueno. «Resident Evil», visto lo visto, necesita un reinicio total cuanto antes. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Dead Island

El juego de Techland aporta un toque novedoso al zombi con su diseño y ambientación.

▶ Más inf. MM 210 ▶ Nota: 80

›Dead Space 3

No muertos en el espacio, con el trasfondo de la ciencia ficción como escenario diferenciador.

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 98

nuestra opinión

ZOMBIS POR TODO EL MUNDO. **Escoge pareja y protagonista y viaja por el mundo eliminando zombis, en la entrega de «Resident Evil» que más acción ofrece.**

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●○○○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- ↑ Las diversas campañas disponibles y la opción de jugar como uno de los dos miembros de la pareja protagonista, en cada caso.
- ↑ La incorporación de modos mulitjugador.

Lo que no nos gusta

- ↓ Los controles con teclado y ratón. Nada pulidos, con acciones extrañas y mapeados confusos, y los peculiares diseños de los "quick time events".
- ↓ Los problemas con las cámaras: en medio de las peleas, en escenarios estrechos... son continuos.
- ↓ Muy flojo visualmente. Se salvan las cinemáticas.
- ↓ Mucha acción y bastante ramplona, en general.

Modo individual

Soso, soso. Algunos destellos de calidad en el diseño, pero bastante plano. Aunque se agradece el intento de cambiar.

La nota **65**

Modo multijugador

Un toque de variedad. El multi no es que sea la repera, pero jugar como monstruo y machacar porque sí, tiene su punto.

La nota **70**

Acción en mundos paralelos

Defiance

Ya iba siendo hora de que, en un sector tan saturado alguien se atreviera a innovar. A Trion Worlds se le ha ocurrido hacer un MMO y una serie de TV paralelos. ¿Funcionará?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol Online
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Trion Worlds
- **Distribuidor:** Trion Worlds ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.defiance.com* Completa, en Inglés, pero con enlace a la serie de TV en Castellano

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Razas jugables:** 2 (humanos y votans)
- **Orígenes:** 4 (veterano, forajido superviviente y maquinista)
- **Armas/Blindajes:** 14/11 tipos
- **Poderes EGO:** 4 tipos (70)
- **Enemigos/vehículos:** 5/3 tipos
- **Micropagos:** Opcionales

ANALIZADO EN
- **CPU:** Quad Core 2,5 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770 1GB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2,0 GHz o AMD equivalente
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8600, Radeon HD 2900
- **Conexión:** ADSL 3 Mbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 a 2,4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 250, Radeon HD 4770 o superior
- **Conexión:** ADSL 4 Mbps







Al empezar, entras en contacto con la pareja protagonista de la serie. Probablemente, tu primer Arkfall lo harás con ellos.



Como juego de acción en tercera persona que es, se echa de menos un sistema de coberturas presente en otros juegos.



«Defiance» sigue el modelo de «Guild Wars 2»: nada de cuotas. No obstante, hay micropagos opcionales y los DLC serán de pago.



Una aventura que rompe fronteras. El juego está enfocado a la acción directa, mientras que la serie de TV, según sus creadores, pretende profundizar en los dramas de los personajes principales.



Lo mejor de «Defiance» es el fragor de la batalla. Participar en un Arkfall junto a decenas de jugadores repartiendo tiros contra los hellbugs es una experiencia intensa que hace correr la adrenalina.

Ya está en marcha «Defiance», la más ambiciosa apuesta de Trion Worlds hasta la fecha. Como te hemos venido contando durante los últimos meses, «Defiance» es un proyecto transmedia que consiste, por un lado, en una serie de televisión emitida por el canal SyFy (Canal +) y por el otro, en un MMO de acción. Ambos, serie y juego, comparten el mismo universo de ciencia ficción, con los mismos personajes, y con tramas entelazadas.

LA ACCIÓN SE DESARROLLA EN UN MUNDO PERSISTENTE CON LA ARQUITECTURA TRADICIONAL DEL ROL

Postguerra futurista

Después de una apocalíptica invasión que ha devastado la Tierra, en «Defiance» los humanos hemos de compartir lo que queda del planeta con los Votans, una especie extraterrestre compuesta, a su vez, de varias razas. Pudiendo jugar como humano o alienígena, tu papel es el de un Cazador del Arca, una suerte de buscador de tesoros, la tecnología Votan.

Aunque se trata de un juego de acción online, «Defiance» no consiste sólo en combatir, sino que, como en un MMORPG hay mucho que explorar y vehículos para recorrer San Francisco. Sin embargo, es más abierto de lo que suelen ser los juegos de rol. Así, por ejemplo, no estás obligado a elegir una clase, sino que tus funciones en el campo de batalla dependen de las armas que elijas.

Aumenta tu EGO

El otro pilar de la personalización depende del EGO (Enviromental Guardian Online), un implante Votan que

LA REFERENCIA

PlanetSide 2

- Ambos son juegos online masivos de acción en mundo persistente con ambientación futurista.
- «Defiance» es en tercera persona y tiene la mecánica clásica de un juego de rol, mientras que la referencia es pura acción en primera persona.
- Ninguno de los dos tiene cuotas.



LA SERIE DE TV



Empezó a emitirse el 16 de Abril y la primera temporada constará de 12 capítulos. Su producción está a cargo de los estudios Universal. Según la revista Forbes, serie y juego suman una inversión total de unos 80 millones de euros. Si tiene éxito, habrá segunda temporada, y se elegirá al menos a uno de los personajes creados por los jugadores para convertirlo en un personaje de la serie.



Los poderes del EGO son, con diferencia, lo mejor del diseño de acción. Esa silueta azul es un holograma de ti. Mientras los enemigos están distraídos disparando contra ella, puedes flanquearlos.

HABILIDADES ESPECIALES

Aunque se desarrolla como un juego de rol, con sus quests, en «Defiance» no hay clases. En su lugar, la personalización depende de los poderes EGO y de las habilidades.



› **Vehículos.** La conducción es una parte importante del juego, y además es una actividad muy divertida. San Francisco y sus alrededores cubren una extensión de terreno tan amplia, que la mejor manera de desplazarse es al volante de un vehículo. Hay tres tipos: quads (runners), coches (rollers) y camiones (cerebrus). Cada tipo está asociado a una habilidad propia.



› **Armamento.** Hay 17 tipos de armas, tanto convencionales de pólvora como de tecnología alienígena. Sin embargo, la cantidad de habilidades de armas es algo menor. Cuanto más uses un tipo de arma, mayor destreza adquirirás en su uso, e irás incrementando las habilidades asociadas. Por esta razón, conviene especializarse en una parcela acotada del arsenal.



Con los quads, siempre disponibles, descubrirás un montón de desafíos, como carreras y saltos acrobáticos, que puntúan en clasificaciones y dan premios.



Abundan la sangre y la violencia explícita. Los enemigos compensan su falta de inteligencia con una gran resistencia a las balas. Disparar a la cabeza no falla.

te permite desarrollar casi 70 poderes agrupados en 4 tipos: velocidad, ocultación, señuelo y sobrecarga. Estos poderes se pueden utilizar tanto en el PvE como en el PvP.

En el PvE lo más divertido son los Arkfalls, unos eventos dinámicos que consisten en luchar contra oleadas de monstruos alienígenas. El PvP, por su parte, puede ser por equipos o de todos contra todos.

Historia en dos frentes

Todo esto se fusiona con la serie de TV gracias a una argucia narrativa: mientras que el juego tiene lugar en San Francisco, la serie transcurre St Louis. Pero la relación entre ambos escenarios está lejos de ser recíproca. Lo que ocurra en la serie tendrá consecuencias en el juego unos días después, pero no al contrario.

En cuanto a «Defiance», el juego, por sí solo, es un MMO de acción correcto, pero no excepcional... Tiene tres defectos: los gráficos no son tan buenos como los de «Tera» o «Guild Wars», la acción es demasiado plana y simple, y, por último, está en perfecto inglés. Con todo, y junto a la serie, tiene potencial para engancharte... Y para mejorar. M.C.L.

ALTERNATIVAS

› Borderlands 2

Acción en un mundo post-apoalíptico, con modo de juego individual y estética de tipo cómic.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 94

› Rage

Una ambientación a lo «Mad Max» muy similar, pero centrado en una campaña de juego individual.

▶ Más inf. MM 202 ▶ Nota: 93

nuestra opinión

Innovador, pero no rompedor. Por sí solo es un MMO de acción algo irregular... Queda por ver qué tal funciona el binomio al jugarlo mientras se emite la serie de la tele.

Valoración por apartados

› Gráficos ●●●○○○

› Sonido ●●●●●○

› Jugabilidad ●●●○○○

› Dificultad ●●●●○○

› Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La idea de fusionar un juego y una serie de TV.
- Las poderes EGO y las habilidades del manejo de armas permiten una personalización muy alta sin tener que atarte a ninguna clase.
- Los Arkfalls: tiroteos masivos frenéticos.
- Es un mundo persistente online sin cuotas.

Lo que no nos gusta

- Gráficos modestos. Se nota que ha sido diseñado pensando en las versiones de consola.
- Como juego de acción, apenas hay desafío: la IA es flojita y no hay sistema de coberturas.
- Si no sabes inglés, te perderás la historia.

Modo multijugador

Acción y rol a partes iguales. Es una lástima que esté en inglés, lo que dificulta seguir el hilo argumental que comparte con la serie de TV. La acción, por su parte, resulta demasiado simple, no cuenta con coberturas, por ejemplo, y la IA es flojita. Por lo demás, es MMO divertido, con un escenario enorme para explorar.

La nota

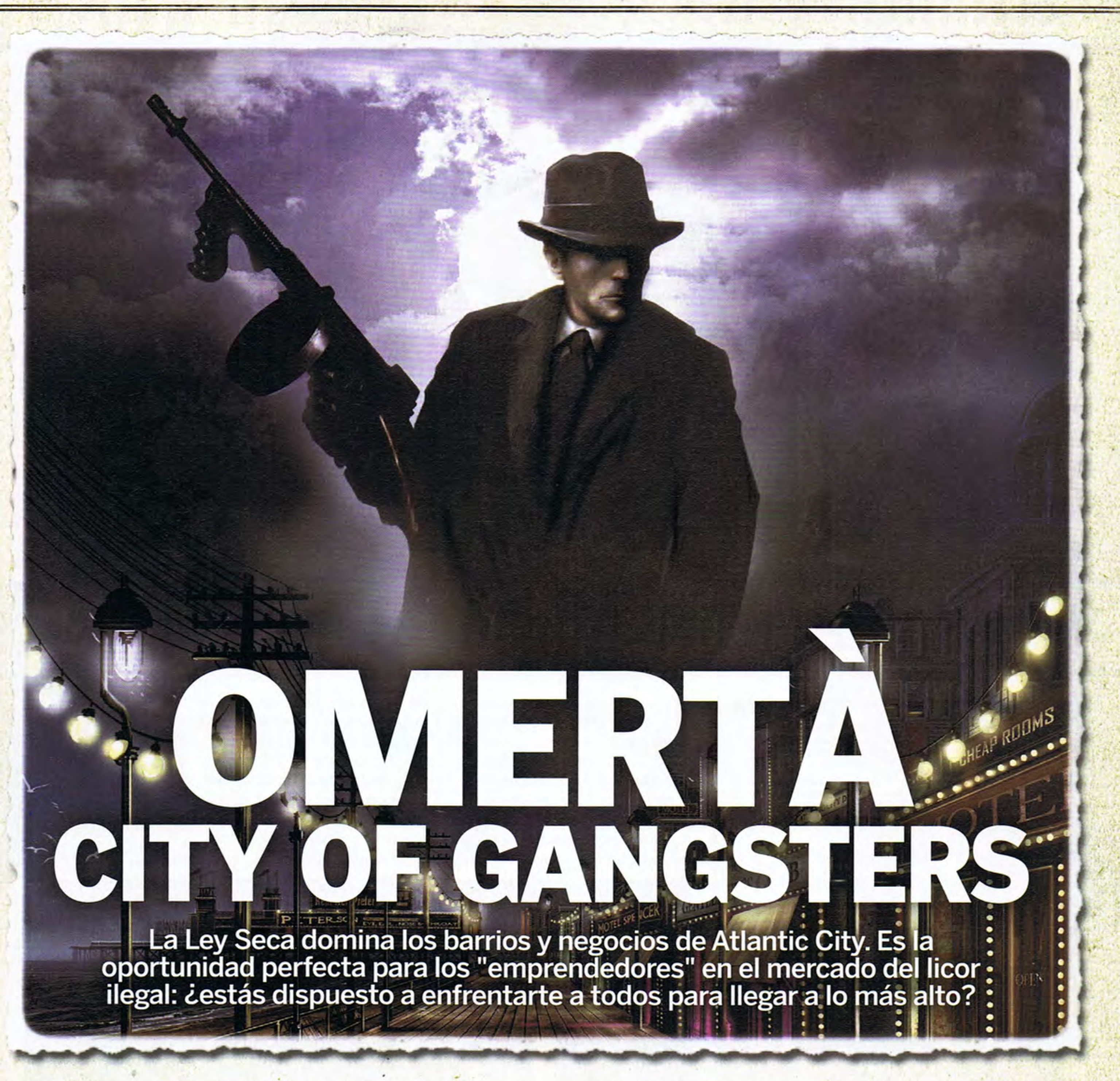
86

The Weather

Atlantic City Times

FINAL CITY EDITION

5c Per Copy



OMERTÀ CITY OF GANGSTERS

La Ley Seca domina los barrios y negocios de Atlantic City. Es la oportunidad perfecta para los "emprendedores" en el mercado del licor ilegal: ¿estás dispuesto a enfrentarte a todos para llegar a lo más alto?

Estrategia, combate por turnos, mafiosos, armas, negocios legales e ilegales y una ciudad entera dispuesta a ponerse a tus pies. Son los años 20 y tu Sicilia natal queda ya muy atrás, mientras un mundo de oportunidades se abre ante ti, dispuesto a que los más audaces se lancen a por ellas. ¿Estás tú entre ellos? Atlantic City se convierte en el escenario de «Omertà: City of Gangsters», uno de los juegos de estrategia para PC más originales y profundos de los últimos tiempos, en el que te meterás en la piel de un mafioso que ascenderá a lo más alto de la jerarquía del crimen organizado, si es que demuestras tener las aptitudes para ello.

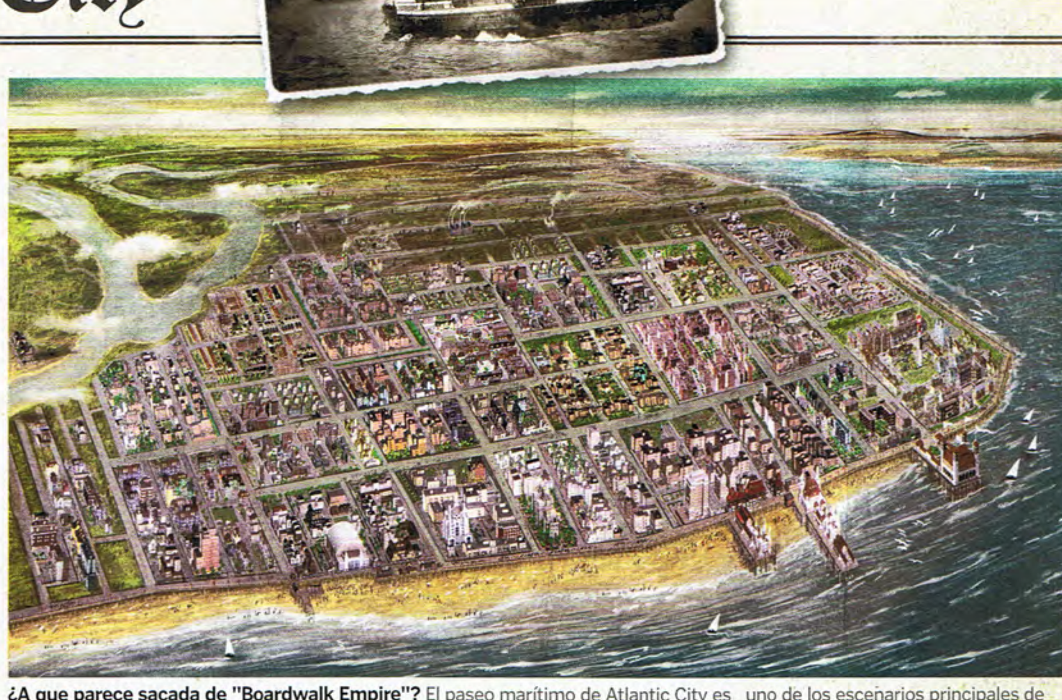
Por delante te esperan 20 misiones, 15 personajes que puedes controlar, 26 tipos de negocios diferentes y la recreación de una ciudad y una época que parecen sacadas directamente de series de TV tan espectaculares como "Boardwalk Empire". Todo en «Omertà. City of Gangsters», te absorberá de tal modo que no podrás levantarte de la silla durante días hasta que te conviertas en el capo absoluto y tengas toda la ciudad a tus pies. Llega hasta lo más alto por todos los medios a tu alcance y, cuando estés arriba, conviértete en una figura respetable lavando todos tus beneficios. La de «Omertà» sí que es una oferta que no vas a poder rechazar. ¡Bienvenido a Atlantic City!

Atlantic City

El Atlantic City de los años 20 es una populosa y boyante ciudad portuaria... dominada por la Prohibición. Pero eso es sólo en apariencia. Aunque la Ley Seca está vigente, los turistas siguen acudiendo a los garitos ilegales a beber y jugar.

Tu llegada a la ciudad se ve marcada por esta situación, en la que para empezar a hacerte un hueco tienes que montar tu propia red de distribución y suministro de alcohol: bares ilegales, destilerías... y mantener a la competencia fuera de tu territorio, claro.





¿A que parece sacada de "Boardwalk Empire"? El paseo marítimo de Atlantic City es uno de los escenarios principales de «Omertà», pero no el único, con la ciudad dividida en distritos que debes controlar para convertirte en el amo de la ciudad.

La familia del nuevo Don





Llegar a lo más alto es un camino largo que hay que recorrer con precaución. No basta únicamente con ambición, sino que hay que rodearse de un buen equipo. Escoger a los mejores para cada trabajo es todo un arte que has de dominar, si es que quieres convertirte en el Don .

En «Omertà» cada paso ha de estar medido: quién envías a cada trabajo, cuál es su especialidad, qué equipo has de formar en cada momento... Todos tienen sus puntos fuertes y sus debilidades, y cada uno de tus hombres exige un precio por su trabajo. Elige con cuidado.



Veinte personajes diferentes se ponen a tu disposición para crear tu "familia". Cada uno de ellos posee una historia y habilidades únicas, y usarlas de forma conveniente, según el "trabajo" a realizar, es vital.

¡Vaya negocio!



A espaldas de la bofia

Sólo sois un grupo de hombres de negocios, ¿verdad? Lo que ocurre es que tus chicos y tú tenéis diversificadas vuestras inversiones: control de los sindicatos, bares clandestinos, contrabando, protección a los pobres empresarios que pueden sufrir terribles "accidentes", contrabando de alcohol...

De cualquier modo, todo Atlantic City sabe que en todo esto no hay nada personal. Pero, ¿cómo tenerlo todo siempre bajo control? Los sobornos son necesarios: políticos, policía, jueces... Y si, por desgracia, llega el momento de una investigación, siempre queda la opción de destruir pruebas y echar la culpa a una familia rival. Capisci?





De los 26 negocios disponibles en «Omertà», muchos de ellos son legales.... y otros no tanto. Desde la protección a los negocios clandestinos, camuflados con una fachada de perfecta normalidad, Atlantic City te ofrece el escenario perfecto para tus tejemanejes.



Con todas las de la ley

Has llegado a lo más alto y el dinero no para de fluir en tu familia. Es el momento de empezar a ofrecer una cara de respetabilidad y lavar todo el dinero que entra, así que no hay mejor solución que convertirte en un empresario ejemplar. Y, aunque parezca mentira, los negocios legales también se acaban convirtiendo en una fuente considerable de ingresos en «Omertà».

Desde hoteles a compañías de seguros, farmacias, pizzerías, albergues y muchas otras opciones se ponen a tu disposición en este sentido, aunque lo mejor es, sin lugar a dudas, que los puedes utilizar también para apoyar tu cara más oculta en Atlantic City: abogados, contables... ya sabes, que una mano no sepa lo que hace la otra.

¡Ah, Atlantic City! Una ciudad llena de oportunidades, no lo dudes.



¿Qué pondrás ahí? ¿Tu nueva guarida? ¿Tal vez un garito secreto? Aunque quizá todo deba ser perfectamente legal. Al fin y al cabo, hay que empezar a blanquear.



¿Es realmente un hotel legal? Claro que sí... ¿o no todo en Atlantic City es lo que parece? En «Omertà» cualquier cosa es posible, todo depende de ti.

En territorio enemigo

No hay nada personal, ya lo sabes. Bueno, lo sabes tú y también las familias rivales. Son sólo negocios. Pero cuando llega el momento de enfrentarse al enemigo, mejor piensa lo que vas a hacer antes de realizar tus acciones. Aunque «Omertà» te lo pone fácil con sus combates tácticos por turnos.

Cuando no queda más remedio que combatir, ten en cuenta que existen dos fases en cada turno. La primera es el movimiento, determinado por la cantidad de puntos de cada uno de tus secuaces. La segunda, la de ataque, determinado por sus puntos de acción. Y ten siempre en cuenta que en cada turno sólo puede actuar uno de tus hombres. Fíjate siempre en el orden de actuación de los miembros de tu equipo para desarrollar la estrategia más adecuada a cada misión. Y, por supuesto, elige bien a tu equipo.



En Atlantic City las batallas se libran en cualquier parte... Aunque siempre, en un estructura de combates tácticos por turnos. En ellos no sólo es importante el equipo que has formado y su arsenal, también tus decisiones y tu visión de conjunto.





¡Échale el ojo a tus enemigos! Literalmente, porque cuando veas que un ojo aparece en pantalla, es que ese rival está al alcance de tus secuaces.





Hay que tenerlo todo en cuenta antes de atacar. La precisión, la salud, el movimiento, la probabilidad de éxito... ¿Quién dijo que "limpiar" fuera fácil?



The Weather

¡Armas!

Un mafioso sin armas es como un jardín son flores, y en «Omertà» son numerosas, variadas y muy efectivas, siempre que las pongas en manos del personaje adecuado, claro.

Existen hasta 15 tipos de armas distintas en varios grandes grupos: pistolas, revólveres, escopetas, ametralladoras, rfiles, bates, navajas y... los puños. Sí, porque hasta el cuerpo a cuerpo más básico puede resultar vital en pleno combate. Los puños, además, son la única arma que permiten un desplazamiento después de su uso, así que no los subestimes como un recurso importante durante la pelea.

Ten siempre en cuenta que usar un arma u otra dependerá de la situación del combate, el escenario, el enemigo sobre el que actuar... numerosos factores que hay que revisar con tranquilidad. Las pistolas son más eficaces a corta distancia, mientras que con una escopeta puedes alcanzar varios objetivos.

Los bates pueden noquear al enemigos, pero el rifle es eficaz a larga distancia... Las distintas posibilidades siempre han de tomarse en consideración al actuar contra el enemigo. Y ten en cuenta que la destreza de tus hombres siempre hace más eficaz un arma u otra, al igual que la fuerza.





Elige a tus hombres, ármalos hasta los dientes y... ¡a por tus enemigos!
Siempre has de tener en cuenta las habilidades de tus secuaces, pero no te van a faltar posibilidades, desde luego. Entre los 20 matones disponibles y los 15 tipos de armas, las combinaciones posibles son abrumadoras para triunfar ante tus rivales.

La "otra" gran familia...

HAEMIMONT GAMES

Estrategia es el nombre del juego de la familia de Haemimont. La gran mayoría de sus juegos se enmarcan en este género, que dominan como pocos estudios en el mundo, y que abarca estilos muy diversos.

Algunos de sus títulos han configurado sagas que ya son clásicas en España: «Imperivm», «Tzar», «Tropico»... Y aunque han mirado también a otros géneros, como la acción, hay otro factor que siempre ha caracterizado el desarrollo de sus títulos: la Historia.

El caso de «Tropico» es la excepción en este apartado, aunque su responsabilidad en la serie llega a mitad de la vida de la misma.

Ahora, con «Omertà», la Historia se mezcla con más influencias, con una abrumadora: las series de TV. El reflejo de la genial "Boardwalk Empire" en «Omertà» es evidente, y el juego recrea a la perfección la ambientación de la Atlantic City televisiva y su atmósfera de crimen organizado, mafiosos y acción. Si creías conocer a Haemimont, redescúbrelos con «Omertà».

Juegos destacados

Haemimont es conocida por algunas series de estrategia que ya se han convertido en verdaderos clásicos del PC en España, gracias también a la magnífica labor de edición de FX Interactive. Entre sus títulos más destacados, están las sagas «Imperivm» o «Tzar», y la puesta al día de la serie «Tropico», que vive un renacimiento que ha llegado también al mundo de las consolas.

















OPORTUNIDADES



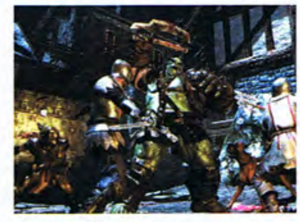
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

El juego mantiene su precio original en versiones de descarga, pero desde hace pocos días puedes adquirir este clásico moderno de la acción bélica creado por Infinity Ward por 36,95 €.



SEGA DREAMCAST COLLECTION

Vuelven los cuatro clásicos imprescindibles de SEGA de la era Dreamcast, la velocidad de «Sonic Adventure», la locura al volante de «Crazy Taxi», los bailes de «Space Channel 5: Part 2» y el desafío de «Sega Bass Fishing». El pack está ahora disponible por 9,99 € en **es.download-shop.sega.com**



OF ORCS & MEN

Toma el papel de un orco enviado a una misión casi suicida que podría poner fin a la guerra entre su especie y los humanos. El juego de Cyanide y Badland está ahora disponible por 24,95 € en formato físico.



F1 2012

¿Quieres empujar a Alonso cada en Gran Premio? Hasta que salga la edición de este año de la serie de Codemasters, puedes vivir la F1 con el juego de la temporada anterior, que está disponible por 19,95 €.



El mejor Rol de magia y espada

The Elder Scrolls V: Skyrim

¡No renuncies a disfrutar de cientos de horas del Rol épico y emocionante en un inabarcable mundo de fantasía!

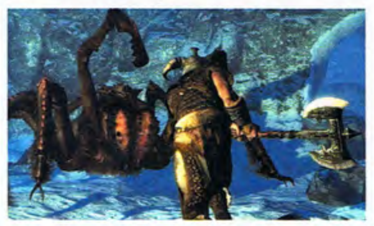
Desde la aparición del primer "teaser" –y con el buen sabor que había dejado «Oblivion»– la nueva entrega de la serie «The Elder Scrolls» consiguió cautivar la atención de millones de amantes del Rol fantástico más inmersivo y profundo. Lejos de defraudar, «Skyrim» ha superado todas las expectativas en términos calidad argumental y amplitud.

La historia te sitúa en los territorios del Imperio de Tamriel. Esta vez, el soberano de Skyrim ha sido asesinado y el vacío de poder resultante da lugar a pugnas por el poder entre facciones y al temido retorno de los dragones. Tú tomas el papel de un guerrero desahuciado, pero elegido por el destino para ser el héroe que reestablezca el orden. Cómo lo consigas, qué caminos recorras y qué alianzas consigas forjar son cosa tuya, a lo largo una extensísima campaña con infinidad de misiones.

Ampliado y mejorado

En un contexto de fantasía épica, el grado de libertad y personalización, la sensación de inmersión y la complejidad de «Skyrim» no tienen igual. Todo ello siempre acompañado de un diseño artístico y tecnología intachables. Además, el juego ha sido ampliado con los DLC «Dawnguard» y «Dragonborn», y cuenta con infinidad de mods.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **PVP Recomendado:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 203 (Diciembre 2011)
- **Estudio/Cía.:** Bethesda / ZeniMax Media
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1 (descarga digital en Steam)
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.elderscrolls.com*





La nueva nota

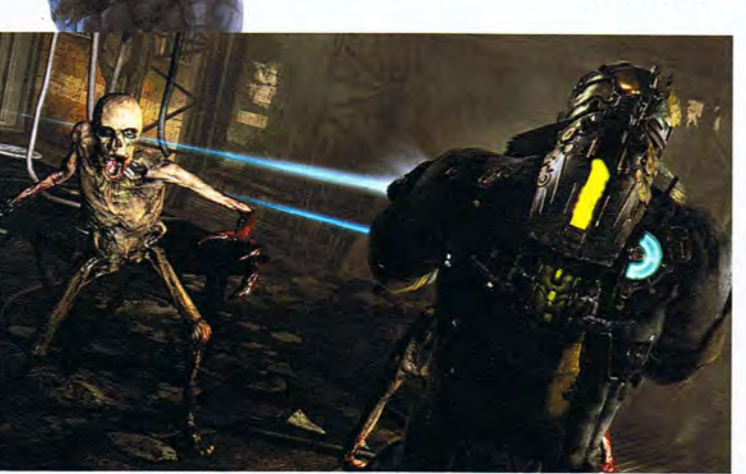
Año y poco después de su llegada, sigue siendo la máxima expresión del Rol. **Muchas horas de juego, cientos de quest y espectáculo visual a lo grande están garantizados.**



Vive el "horizonte final" de la saga

Dead Space 3

¡No vayas tú solo a por los necromorfos!



Hace apenas tres meses que tuvo lugar el lanzamiento de «Dead Space 3» y ya sea sea porque las ventas no han sido las esperadas o por un exceso de stock, lo cierto es que –aunque en Origin se mantiene a 49,95 €– muchas tiendas lo ofertan por casi la mitad de su precio original. Esto supone una gran oportunidad para hacerse con uno de los juegos de acción y aventura más terroríficos y brillantes del momento, con una calidad técnica y un diseño artístico igualmente brillantes.



Campaña cooperativa

Visceral reúne a Isaac Clarke y a John Carver en la campaña de «Dead Space 3», que puedes jugar en modo cooperativo, asumiendo cada jugador uno de los dos personajes. Vuestra nave se estrella en el planeta helado Tau Volantis y, a partir de ahí, emprenderéis un viaje que os llevará a un remoto rincón de la galaxia para exterminar a los necromorfos en su brote de origen.

La supervivencia en un entorno hostil y realista, improvisando armas y herramientas, es uno de los aspectos más notables del juego. El otro, y principal, es la resolución de puzles para avanzar... Pero siempre, rodeado de una atmósfera –o más bien ausencia de ella– opresiva y escalofriante, resistiendo los ataques de los necromorfos.





INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **PVP Recomendado:** 29,95 €
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 217 (Marzo 2013)
- **Estudio/Cía.:** Visceral Games/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.deadspace.com*



La nueva nota

¡Aventura y terror en el espacio! **Un juegazo en el que disfrutar de una emocionante campaña que puedes jugar en modo cooperativo y con un realismo soberbio.**



98

¡Súmate a la resistencia!

The Saboteur

Véngate de los nazis con acción y sigilo



La propuesta de Pandemic en «The Saboteur» resultaba de lo más sugerente: convertirte en un agente de la resistencia en la Francia ocupada con el objetivo de hacerle la guerra sucia a los invasores nazis.

El diseño de las misiones, en clave de acción-sigilo, busca mantener la tensión y el suspense a lo largo de una campaña en la que la búsqueda de venganza es el elemento narrativo que más destaca. El tono dramático de la historia –enfatizado por el uso del blanco y negro– contrasta un tanto con el carácter socarrón de su protagonista pero la mezcla no funciona mal y técnicamente el juego es correcto. Si embargo, la ausencia de localización juega en contra de la experiencia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 4,95 € (descarga digital en Origin)
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Comentado:** MM 181 (Febrero 2010)
- **Estudio/Cía.:** Pandemic Studios / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.ea.com/the-saboteur*



La nueva nota

Una interesante campaña de acción que combina sigilo y combate directo. **Ambientada en la Francia ocupada por los nazis tiene un diseño artístico evocador.**



85

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
2. SIMCITY (+12) » Estrategia » Electronic Arts
3. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM.COL. (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
4. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
5. LOS SIMS 3. MOVIDA EN LA FACULTAD (+12) » Estrategia » Electronic Arts
6. LOS SIMS 3. MOVIDA EN... ED. LIMITADA (+12) » Estrategia » Electronic Arts
7. SIMCITY LIMITED EDITION (+12) » Estrategia » Electronic Art
8. TOMB RAIDER (+18) » Acción » Koch Media
9. DIABLO III (+16) » Rol » Activision Blizzard
10. LOS SIMS 3. REFRESH (+12) » Estrategia » Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Marzo de 2013.

U.K.

1. SIMCITY (+7) » Estrategia » Electronic Arts
2. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3) » Estrategia » SEGA
3. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (+12) » Estrategia » Electronic Arts
4. THE SIMS 3 (+12) » Estrategia » Electronic Arts
5. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
6. BIOSHOCK INFINITE (+18) » Acción » 2K Games/Take 2
7. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM (+18) » Rol » Bethesda Softworks
8. THE SIMS 3 SEASONS (+12) » Estrategia » Electronic Arts
9. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
10. EUROTRUCK SIMULATOR 2 (+3) » Simulador » Excalibur

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Abril de 2013.

U.S.A.

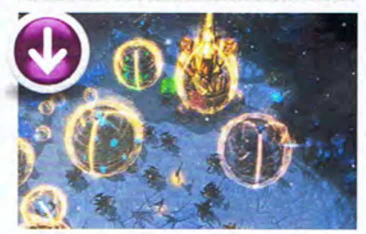
1. FIFA SOCCER 13 (DESCARGA) » Deportivo » Electronic Arts
2. FIFA MANAGER 13 (DESCARGA) » Estrategia » Electronic Arts
3. SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (DESCARGA) » Acción » Warner Bros.
4. SIMCITY (DESCARGA) » Estrategia » Electronic Arts
5. LEVIATHAN WARSHIPS (DESCARGA) » Estrategia » Paradox
6. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM » Estrategia » Activision Blizzard
7. SIMCITY 4 DELUXE EDITION (DESCARGA) » Estrategia » Electronic Arts
8. MS FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION » Simulador » Microsoft
9. THE SIMS 3 (DESCARGA) » Estrategia » Electronic Arts
10. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM » Rol » Bethesda Softworks

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Abril de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 STARCRAFT 2 HEART OF THE SWARM



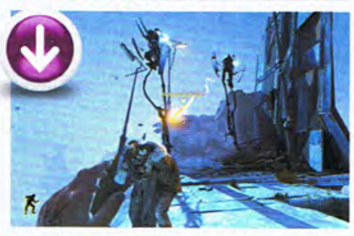
» Estrategia » Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€



La invasión Zerg está aquí. «Heart of the Swarm» se suma a «Wings of Liberty» para ampliar la experiencia de «StarCraft II» y darle un impulso a la estrategia en PC. Espectacular.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 94

3 DISHONORED



» Acción/Rol » Arkane/Bethesda » Koch Media » 49,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergia de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

4 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios » Koch Media » 49,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

9 XCOM ENEMY UNKNOWN



» Estrategia » Firaxis/2K » Take 2 » 49,95€



¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos llegaran por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 95

10 ALEA IACTA EST



» Estrategia » AGEOD » FX Interactive » 19,95€



No dejes que su aspecto tan espartano y esquemático te eche para atrás. «Alea Iacta Est» es todo un juegazo de estrategia que, a poco que le des una oportunidad, te enganchará sin remedio.

» Comentado en MM 216 » Puntuación: 92

13 DIABLO III



» Rol/Acción » Blizzard » Activision Blizzard » 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 59,90€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

» Arkane/Bethesda » Koch Media » 49,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA



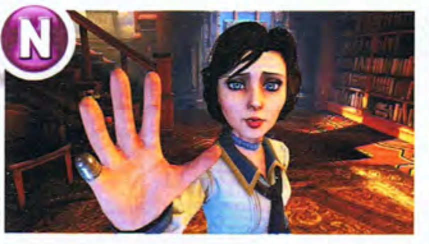
HOLLYWOOD MONSTERS 2

» Pendulo Studios » FX » 19,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 BIOSHOCK INFINITE



» Acción » Irrational Games / 2K
» Take Two » 49,95€



Estamos, sin duda, ante uno de los juegos del año. «BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, unos personajes increíbles y una historia que te dejará con la boca abierta. Jugabilidad, dirección artística, acción, enemigos. Una obra de arte.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 98



5 TOMB RAIDER



» Acción/Aventura » Crystal Dynamics/Eidos
» Koch Media » 49,95 €



El renacimiento de Lara Croft ha sido espectacular. Crystal Dynamics ha echado el resto y nos trae un nuevo comienzo de uno de los personajes más icónicos de la Historia de los videojuegos.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

6 CAOS EN DEPONIA



» Aventura » Daedalic/FX
» FX Interactive » 19,95€



Rufus ha vuelto para alegrarnos la vida y conseguir que nos echemos unas risas mientras nos devanamos los sesos para salvar Deponia. Una aventura increíble llena de humor.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 93

7 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 40,95€



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 209 » Puntuación: 99

8 GUILD WARS 2



» Rol online » ArenaNet/NC Soft
» Koch Media » 54,95€



Parecía imposible que llegara un juego de rol capaz de hacer frente a «World of Warcarft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños. Un juegazo en toda regla.

» Comentado en MM 212 » Puntuación: 98

12 HITMAN ABSOLUTION



» Acción » Io Interactive/EIDOS/Square Enix
» Koch Media » 39,95€



La quinta entrega de «Hitman» es una auténtica joya con la que Io Interactive ha llevado a 47 a lo más alto. Un juego diseñado con mimo y con destellos de genialidad. ¡Lo necesitas!

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 98

13 CRYSIS 3



» Acción » Crytek
» Electronic Arts » 49,95€



Con los gráficos más alucinantes que hayas visto nunca en un juego de acción, «Crysis 3» podía haber sido más redondo, pero es un pedazo de juego que culmina la trilogía.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 90

14 DEAD SPACE 3



» Acción » Visceral Games/Electronic Arts
» Electronic Arts » 49,95€



Isaac Clarke continúa luchando contra los necromorfos en la mejor entrega de toda la serie. La acción es más variada, pulida y completa, e incluye multijugador cooperativo.

» Comentado en MM 217 » Puntuación: 98

15 CALL OF DUTY BLACK OPS II



» Acción/Rol » Treyarch/Activision
» Activision Blizzard » 59,95€



«Black Ops II» es justo lo que esperábamos. Un juego espectacular, con un diseño magistral y añade dos juegos extra: un multijugador sensacional y un modo Zombis.

» Comentado en MM 215 » Puntuación: 98

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 49,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 49,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 19,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor .

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

Selección del lector

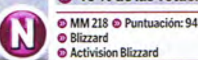
La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Como nos imaginábamos, «Heart of the Swarm« ha entrado arrasando. La fuerza de los Zerg ha sido imparable y ha puesto el top de la estrategia del revés. ¡Qué grande es Blizzard!



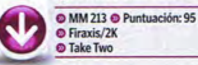
1 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
- 40 % de las votaciones



- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard



2 XCOM ENEMY UNKNOWN
- 36 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two



3 ALEA IACTA EST
- 12 % de las votaciones
- MM 216 · Puntuación: 92
- AGEOD
- FX Interactive

4 TW SHOGUN II
- 10 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 94
- The Creative Assembly/SEGA
- SEGA

5 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES
- 2 % de las votaciones
- MM 211 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K Games
- Take 2

ACCIÓN

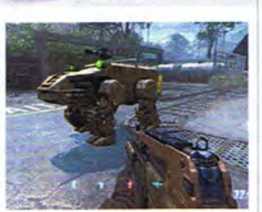
También hay novedades en el mundo de la acción, pero «Dishonored» se mantiene en el primer puesto. Eso sí, la nueva Lara Croft ha entrado con fuerza. No es para menos, con ese juegazo.



1 DISHONORED
- 41 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



2 TOMB RAIDER
- 28 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 96
- Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix
- Kock Media



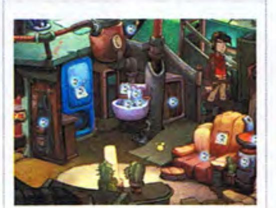
3 CALL OF DUTY BLACK OPS II
- 20 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 98
- Treyarch/Activision
- Activision Blizzard

4 CRYSIS 3
- 9 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 90
- Crytek/Electronic Arts
- EA

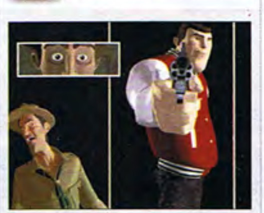
5 DEAD SPACE 3
- 2 % de las votaciones
- MM 217 · Puntuación: 98
- Visceral Games/Electronic Arts
- Electronic Arts

AVENTURA

Mientras esperamos el impacto de la nueva aventura de Rufus en este listado, «La Fuga de Deponia» se coloca en lo más alto. Eso sí, pocos juegos nuevos... por ahora.



1 LA FUGA DE DEPONIA
- 36 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive



2 NEW YORK CRIMES
- 31 % de las votaciones
- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive



3 ALAN WAKE
- 20 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

4 LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA
- 10 % de las votaciones
- MM 211 · Puntuación: 90
- Cranberry/dtp
- FX Interactive

5 HOLLYWOOD MONSTERS 2
- 3 % de las votaciones
- MM 198 · Puntuación: 93
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

ROL

Y, de nuevo, las posiciones se intercambian. Bethesda, además, ha anunciado que «Skyrim» ya esta acabado y no habrá más DLC. Ahora, habrá que esperar que será lo próximo del estudio.



1 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
- 39 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



2 DIABLO III
- 37 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard



3 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
- 14 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

4 MASS EFFECT 3
- 8 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 TORCHLIGHT 2
- 2 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

VELOCIDAD

Al final, «Most Wanted» le pegó la pasada a la F1 de Codemasters. Pero ya sabemos cómo es esto y la velocidad a la que cambian los puestos. Y más si estamos pendientes de «GRID 2».



1 NEED FOR SPEED MOST WANTED
- 37 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts



2 F1 2012
- 30 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 DIRT SHOWDOWN
- 20 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai

4 NEED FOR SPEED THE RUN
- 10 % de las votaciones
- MM 204 · Puntuación: 90
- Black Box/EA
- EA

5 TEST DRIVE UNLIMITED 2
- 3 % de las votaciones
- MM 195 · Puntuación: 84
- Eden Games/Atari
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

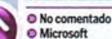
Lo que parecía imposible ha ocurrido: «Silent Hunter V» ha dejado el trono. ¿Cuánto durará? Quizá sea sólo un espejismo. Veremos qué pasa el próximo mes y si «Flight» se mantiene arriba.



1 MICROSOFT FLIGHT



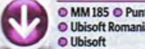
- 39 % de las votaciones
- No comentado
- Microsoft
- Microsoft





2 SILENT HUNTER 5

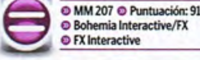
- 37 % de las votaciones
- MM 185 • Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft





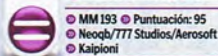
3 TAKE ON HELICOPTERS

- 12 % de las votaciones
- MM 207 • Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive

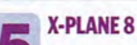


4 RISE OF FLIGHT

- 10 % de las votaciones
- MM 193 • Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 X-PLANE 8



- 2 % de las votaciones
- MM 126 • Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

Aquí, «FIFA 13» sigue marcando y marcando sus goles. Inalteradas las posiciones desde el mes pasado y, de momento, a no ser por algo inesperado, no creemos que cambie.



1 FIFA 13



- 40 % de las votaciones
- MM 214 • Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



2 NBA 2K13

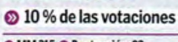
- 30 % de las votaciones
- MM 214 • Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



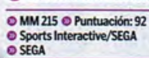
3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013

- 16 % de las votaciones
- MM 213 • Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FOOTBALL MANAGER 2013



- 10 % de las votaciones
- MM 215 • Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA



5 NBA 2K12



- 4 % de las votaciones
- MM 202 • Puntuación: 92
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

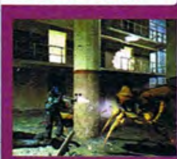
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
48% de las votaciones	31% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



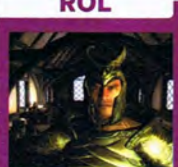
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
52% de las votaciones	36% de las votaciones	12% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
37% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
42% de las votaciones	31% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
43% de las votaciones	33% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

SIMCITY

MEN OF WAR: EDICIÓN COLECCIONISTA

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II

XCOM: ENEMY UNKNOWN

CIVILIZATION V: DIOSES Y REYES

ALEA IACTA EST

OMERTÀ: CITY OF GANGSTERS

¡DEMUESTRA TUS DOTES DE MANDO Y PLANIFICACIÓN!

¡LA ESTRATEGIA SE JUEGA EN PC!

En tiempo real o por turnos, de ficción o históricos, individuales o multijugador, bélicos o de construcción... Hay juegos de estrategia para todos los gustos. ¡Aquí tienes una selección de los mejores!

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Estudio/Compañía: Blizzard Entertainment
Distribuidor: Activision Blizzard · Año: 2013
Valoración: ●●●●●●



Blizzard nunca defrauda. Todo lo que esperábamos de «Heart of the Swarm» se ha cumplido. La campaña, protagonizada esta vez por los Zerg, es tan extensa como la de «Wings of Liberty», e incorpora características muy interesantes, como el control de Sarah Kerrigan con sus poderes psíquicos en el campo de batalla y las mejoras genéticas del enjambre en la Fosa de Evolución. En cuanto al multijugador, añade siete unidades nuevas, retoca los parámetros de muchas otras, mejora el interfaz social y simplifica un editor de mapas aún más potente. El único inconveniente es que requiere tener «StarCraft II Wings of Liberty». Si tu bolsillo te lo permite, no te lo pierdas.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tiempo real**
- Temática: **Ciencia Ficción**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **2-8 jugadores**
- Editor de mapas: **Sí**
- Web: **eu.battle.net/sc2**







Cuando consigues lanzar las hordas del Enjambre Zerg el espectáculo es brutal. Además, el multijugador es toda una referencia en el género y un desafío sin igual.

SIMCITY

Estudio/Compañía: Maxis / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts · Año: 2013
Valoración: ●●●●●○

Empezó su andadura con mal pie por culpa de la dichosa exigencia de conexión permanente a los servidores de Origin. Pero los problemas técnicos no tardaron en ser subsanados y enseguida el nuevo «SimCity» demostró que es tan adictivo como el original de Will Wright. Destaca por sus gráficos, realmente cautivadores, y por sus opciones online.

INFOMANÍA
- Estilo: **Construcción y gestión en tiempo real**
- Temática: **Urbanismo**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **2-16 jugadores**
- Web: **www.simcity.com**



MEN OF WAR EDICIÓN COLECCIONISTA

Estudio/Compañía: Digitalmindsoft / 1C Company
Distribuidor: FX Interactive · Año: 2012
Valoración: ●●●●●●

La edición completa de «Men of War» de FX tiene una relación entre calidad y precio imbatible. Por 20 € incluye el juego original, todos los DLCs publicados y las cuatro expansiones: «Red Tide», «Assault Squad», «Vietnam» y «Condemned Heroes». En total, 13 campañas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial y 2 en la Guerra de Vietnam.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tiempo real**
- Temática: **Segunda Guerra Mundial y Vietnam**
- Idioma: **Castellano**
- Web: **www.fxinteractive.com/p423**



WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II COMPLETE EDITION

Estudio/Compañía: Relic Entertainment / Sega
Distribuidor: Sega · Año: 2011
Valoración: ●●●●●○

La alianza entre Games Workshop, creadores del universo Warhammer 40,000, y Relic ha dado lugar a una de las franquicias de estrategia en tiempo real más populares. «Dawn of War II Complete Edition» incluye el juego original y dos expansiones, «Chaos Rising» y «Retribution». Muchas horas de diversión por sólo 20 € y en formato físico.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tiempo real**
- Temática: **Ciencia Ficción**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **6 jugadores**
- Web: **www.dawnofwar2.com**



La estrategia es el género rey del PC. De vez en cuando sale algún juego de estrategia de calidad notable para consolas, como por ejemplo el genial «XCOM: Enemy Unknown» de Firaxis, pero el PC es, con mucha diferencia, la plataforma que más títulos de este género tiene. Y no sólo gana en cuanto a la amplitud del catálogo, sino también en lo que se refiere a las ofertas de paquetes recopilatorios, muy interesantes en estos tiempos de crisis.

Variedad y calidad

Entre las últimas novedades, «Heart of the Swarm» brilla por encima de todas. La primera expansión para «StarCraft II» nos brinda, en el modo individual, una campaña protagonizada por los Zerg, y en el multijugador, siete unidades nuevas, varias mejoras en las opciones

LANZADOS A LA RED

Algunas viejas glorias están viviendo una segunda juventud gracias a adaptaciones diseñadas para jugar online. Suelen ser gratuitos con micropagos opcionales.



- **AGE OF EMPIRES ONLINE.** Elige entre seis civilizaciones para realizar misiones PvE y participar en un multijugador masivo con PvP.
- **THE SETTLERS ONLINE.** Disfruta directamente desde el navegador de esta versión obra de Blue Byte, los mismos autores del original.

ESTRATEGIA POR TURNOS





«XCOM Enemy Unknown» es el nuevo referente de la estrategia por turnos. Los combates tienen un ritmo intenso y fluido sin por ello perder la profundidad táctica.

XCOM ENEMY UNKNOWN

Estudio/Compañía: Firaxis / 2K Games
Distribuidor: Take 2 Games **Año:** 2012
Valoración: ●●●●●●

Con «XCOM Enemy Unknown» Firaxis ha dado una lección magistral de cómo se debe hacer un "remake" y, de paso, ha revitalizado los turnos. Tanto si eres un apasionado del original de los 90 como si nunca lo has jugado, este «XCOM» es tan jugable y accesible que te enganchará de inmediato. Tu objetivo es repeler una invasión alienígena. Para ello el juego se divide, por un lado, en una gestión llena de posibilidades de investigación tecnológica y fabricación de armamento, y por el otro, en unos combates por turnos dinámicos y espectaculares gracias a unos gráficos de altísima calidad y a unos cambios de cámara muy cinematográficos.



INFOMANÍA
- Estilo: **Gestión y acción por turnos**
- Temática: **Ciencia Ficción**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **2 jugadores**
- Editor de mapas: **No**
- Web: **www.xcom.com**

CIVILIZATION V DIOSES Y REYES

Estudio/Compañía: Firaxis / Take 2 Games
Distribuidor: Take 2 Games **Año:** 2012
Valoración: ●●●●●○

INFOMANÍA
- Estilo: **Gestión y acción por turnos**
- Temática: **Historia**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **8 jugadores**
- Web: **www.civilization5.com/**

Por el momento, y hasta que el próximo 12 de julio salga «Cambia el Mundo», «Dioses y Reyes» es la única expansión para «Civilization V». Su contenido principal son las religiones y, a partir del Renacimiento, el espionaje. Añade 9 civilizaciones, 27 unidades, 13 edificios, 9 maravillas del mundo, una maravilla nacional y 3 escenarios. ¡Un clásico a lo grande!



ALEA IACTA EST

Estudio/Compañía: AGEOD / FX Interactive
Distribuidor: FX Interactive **Año:** 2013
Valoración: ●●●●○○

INFOMANÍA
- Estilo: **Gestión y acción por turnos**
- Temática: **Antigua Roma**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **3 jugadores**
- Web: **www.fxinteractive.com/p437**

El rigor histórico y el interfaz basado en menús, en la línea de títulos como «Hearts of Iron», son las señas de identidad de «Alea Iacta Est», un juego ambientado en la antigua Roma, entre los siglos I a.C. y III .d.C. Las seis misiones disponibles transcurren en un número limitado de turnos, por lo que la planificación es un factor crucial.



OMERTÀ CITY OF GANGSTERS

Estudio/Compañía: Hemimont / Calypso / FX Interactive **Distribuidor:** FX Interactive
Año: 2013 **Valoración:** ●●●●○○

INFOMANÍA
- Estilo: **Gestión y acción por turnos**
- Temática: **Mafia**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **2 jugadores**
- Web: **www.fxinteractive.com/p447**

La mafia de los años 20 en los Estados Unidos es el trasfondo de «Omertà: City of Gangsters», un juego de estrategia muy exhaustivo. Como inmigrante italiano recién llegado a Atlantic City tu objetivo es montar una banda y hacerte con el control de la ciudad. Lo mejor, los combates por turnos al estilo «XCOM», manejando a tu cuadrilla de capos pistoleros.



PAQUETES RECOPILATORIOS

Si te consideras un avezado estratega hay títulos clásicos que no pueden faltar en tu colección. La mejor manera de hacerte con ellos es en paquetes recopilatorios que están disponibles a muy buen precio.

- **COMMAND & CONQUER: ULTIMATE COLLECTION.** Consta de 17 juegos de la saga, desde el primero hasta «Tiberian Twilight». En Origin por 29,95 €.
- **HEROES OF MIGHT & MAGIC COMPLETE EDITION.** Los cinco primeros de la serie acompañados de un montón de extras. A la venta por 79,95 €.



EL PRESENTE DE LA ESTRATEGIA ESTÁ DOMINADO POR NUEVAS ENTREGAS DE SAGAS CLÁSICAS

sociales y un editor muy potente y sencillo para crear mapas y mods.

También en primera línea destacan la nueva entrega de «SimCity», con unos gráficos a la última, y el mencionado «XCOM: Enemy Unknown». El juego de Firaxis es la combinación perfecta de la profundidad táctica que sólo la mecánica por turnos puede ofrecer con la espectacularidad que siempre se había echado en falta en este subgénero.

ELIGE TU JUEGO FAVORITO Y DISFRUTA DE LA MEJOR ESTRATEGIA EN PC

	STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM	SIMCITY	MEN OF WAR: EDICIÓN COLECCIONISTA	WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II COMPLETE EDITION	XCOM: ENEMY UNKNOWN	CIVILIZATION V: DIOSES Y REYES	ALEA IACTA EST	OMERTÀ: CITY OF GANGSTERS
AÑO	2013	2013	2012	2011	2012	2012	2013	2013
PRECIO	39,99 €	59,95 €	19,95 €	19,95 €	49,95 €	29,95 €	19,95 €	19,95 €
ACTIVACIÓN ONLINE	Battle.net	Origin	FX Cloud	Steam	Steam	Steam	FX Cloud	FX Cloud
PEGI	16+ (Violencia, PEGI Online)	12+ (PEGI Online)	16+ (Violencia, PEGI Online)	16+ (Violencia, PEGI Online)	18+ (Violencia, PEGI Online)	12+ (Violencia, PEGI Online)	7+ (Violencia)	16+ (Violencia, PEGI Online)
COMPAÑÍA / DISTRIBUIDOR	Blizzard Entertainment / Activision Blizzard	Maxis / Electronic Arts	Digitalmindsoft / 1C Company / FX Interactive	Relic Entertainment / Sega	Firaxis / 2K Games / Take 2 Games	Firaxis / Take 2 Games	AGEOD / FX Interactive	Hemimont / Calypso / FX Interactive
PÁGINA WEB	eu.battle.net/sc2	www.simcity.com	www.fxinteractive.com/p423	www.dawnofwar2.com	www.xcom.com	www.civilization5.com/godsandkings/es	www.fxinteractive.com/p437	www.fxinteractive.com/p447
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium 4 2,6 GHz, 1,5 GB de RAM, 20 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 7600 GS, Radeon x800 SE	Core 2 Duo 2,0 GHz, 2 GB de RAM, 10 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 7800, Radeon HD 2600 XT	Pentium 4 3,0 GHz, 1 GB de RAM, 14 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 6600, Radeon X1600	Pentium 4 3,2 GHz, 1,5 GB de RAM, 9 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 6600 GT, Radeon X1600	Core 2 Duo 2,0 GHz, 2 GB de RAM, 20 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 8600 GT, Radeon HD 2600 XT	Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB de RAM, 8 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 7900 GS, Radeon HD 2600 XT	Pentium 4 2,0 GHz, 1 GB de RAM, 3 GB de disco duro, tarjeta 3D de 128 MB	Cre 2 Duo 2,0 GHz, 2 GB de RAM, 5 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce GT 8800, Radeon HD 2600 XT
IDIOMA	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano
ESTILO	Acción en tiempo real	Construcción y gestión en tiempo real	Acción en tiempo real	Acción en tiempo real	Gestión y acción por turnos	Gestión y acción por turnos	Gestión y acción por turnos	Gestión y acción por turnos
TEMÁTICA	Ciencia Ficción	Urbanismo	Segunda Guerra Mundial y Vietnam	Ciencia Ficción	Ciencia Ficción	Historia	Antigua Roma	Mafia
FACCIONES	3	No	8	6	2	9 nuevas (+18 del juego base)	1 jugable, Roma	1 jugable, gánsteres
TIPOS DE UNIDADES	2 nuevas Terran (+13 del juego base), 2 (+15) Zerg, 3 (+15) Protoss	8 servicios (electricidad, agua, basura, policía, bomberos, educación, transporte y parques)	3 (terrestres, marítimas y aéreas)	11 (Guardia Imperial), 12 (Marines del Caos), 13 (Marines Espaciales, Orkos y Tiránidos), 14 (Eldar)	5 clases humanas (asalto, pesado, apoyo, francotirador y psíquico) y 10 extraterrestres	27 nuevas (+101 del juego base)	Más de 2.500 líderes y cientos de unidades terrestres y navales	15 personajes predefinidos
TIPOS DE EDIFICIOS	13 (Terran), 16 (Zerg), 15 (Protoss)	Residenciales, comerciales, industriales y de servicios	No aplicable	4 (Eldar), 5 (Guardia Imperial, Marines Espaciales, Orkos), 7 (Marines del Caos, Tiránidos)	14 (laboratorios, oficinas, industriales, militares y de servicios)	13 nuevos edificios (+57 del juego base), 9 maravillas del mundo (+28), 1 maravilla nacional (+9)	Culturales, políticos, militares, de culto y residenciales	Locales, tugurios y construcciones sobre solares
DLC DISPONIBLES	0	4	Todos incluidos	18	2	12	1	0
MODOS DE JUEGO INDIVIDUALES	Campaña (27 misiones), entrenamiento y versus IA	Historia	80 misiones distribuidas en 15 campañas	Escaramuzas, 3 campañas de los Marines Espaciales y 5 de las otras razas	Campaña	Campaña (altamente configurable) y 3 escenarios nuevos	6 misiones	Campaña y Distrito sin ley
MODOS DE JUEGO MULTIJUGADOR	Partidas clasificatorias, no clasificatorias y Arcade	Competitivo y cooperativo	Competitivo y cooperativo en algunas campañas	Campaña cooperativa, escaramuzas y Last Stand	Escaramuzas	Campaña (altamente configurable)	PBeM (por correo electrónico)	Competitivo y cooperativo
Nº JUGADORES	8	16	16	6	2	8	3	2
EDITOR DE MAPAS	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	No	No
VALORACIÓN (1-10)								
GRÁFICOS	10	9	8	8	9	8	5	6
SONIDO	9	8	8	8	9	8	6	7
JUGABILIDAD	10	8	9	8	10	9	7	7
CALIDAD/PRECIO	8	8	10	9	9	8	7	7

En cuanto a los recopilatorios, también hay donde elegir. Ahí están «Dawn of War II» y «Command & Conquer Ultimate Collection». El mejor, para nosotros, es la edición coleccionista de «Men of War», que por 20 € incluye el juego, sus cuatro expansiones y todos los DLCs.

Apuestas seguras

Mirando al futuro, los títulos que se avecinan nos suenan familiares: «Total War Rome II», «Company of Heroes 2», «Dawn of War III», «Command & Conquer». Parece que las compañías no quieren arriesgar, y prefieren las franquicias de solvencia contrastada, aunque con nuevos estilos. Nos gustaría ver algo más de originalidad, por supuesto. Pero, mientras sigan manteniendo el altísimo nivel de calidad del último año, tampoco nos vamos a rasgar las vestiduras. **M.C.L.**

NUESTROS FAVORITOS

La elección de un juego de estrategia es algo muy personal, pues hay a quien sólo le gustan los juegos por turnos y no los RTS, o viceversa. A nosotros nos gustan de cualquier estilo con tal de que sean buenos. Éstos tres títulos son nuestros favoritos:

- **STARCRAFT II HEART OF THE SWARM.** La expansión añade una campaña Zerg muy intensa y siete unidades nuevas al multijugador.
- **XCOM ENEMY UNKNOWN.** Un remake como debe hacerse: conservando la esencia del original y mejorándolo donde lo necesitaba.
- **SIMCITY.** Hay muchos juegos buenos de construcción de ciudades, como por ejemplo «Anno 2070», pero el de Maxis es el mejor.



PARA EL FUTURO

TOTAL WAR ROME II

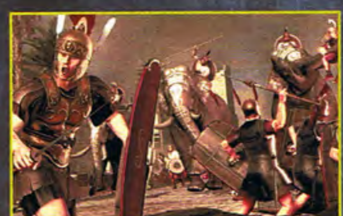
- **Estudio/Compañía:** The Creative Assembly / SEGA
- **Distribuidor:** SEGA
- **Lanzamiento:** Otoño 2013



Hemos dedicado dos portadas y muchas páginas a hablar de este juego porque se trata, ni más ni menos, que del futuro de los juegos de estrategia para PC. La campaña de «Total War: Rome II» nos trasladará a la Antigua Roma, en la época de la República, y nos permitirá avanzar en el tiempo hasta transformarla en el Imperio. Pero no sólo del lado de los romanos podremos combatir, sino también de sus adversarios, de los que hasta la fecha se han confirmado Cartago, Macedonia, Icenia, Arvernia, Suevia, Partia y Egipto. La mecánica será la de siempre: gestión por turnos y colosales batallas en tiempo real, con combates navales incluidos.

INFOMANÍA
- Estilo: **Tiempo real y gestión por turnos**
- Temática: **Antigua Roma**
- Web: **www.totalwar.com/rome2**







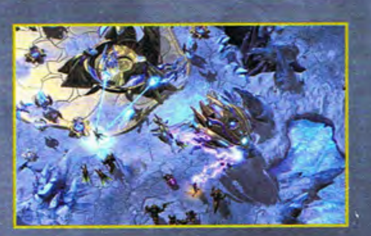
Las novedades que más llaman la atención son las del apartado gráfico, que contará con una tecnología escalable para rendir al máximo en casi cualquier PC.

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

- **Estudio/Compañía:** Blizzard Entertainment
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Lanzamiento:** Por determinar

INFOMANÍA
- Estilo: **Estrategia en tiempo real**
- Temática: **Ciencia Ficción**
- Web: **eu.battle.net/sc2/es**

La trilogía de «StarCraft II», iniciada con «Wings of Liberty» y continuada con el reciente «Heart of the Swarm», se cerrará con «Legacy of the Void». Se sabe que será una expansión dedicada a los Protoss, con su correspondiente campaña. Y, aparte de esto, todo lo demás son especulaciones. Tendremos que esperar a que Blizzard lo anuncie oficialmente.



COMPANY OF HEROES 2

- **Estudio/Compañía:** Relic Entert. / SEGA
- **Distribuidor:** SEGA
- **Lanzamiento:** 25 de junio de 2013

INFOMANÍA
- Estilo: **Estrategia en tiempo real**
- Temática: **Segunda Guerra Mundial**
- Web: **www.companyofheroes.com/es**

Ha sufrido unos cuantos meses de retraso, pero finalmente «Company of Heroes 2» verá la luz el próximo 25 de junio. Construido sobre el nuevo Essence 3.0 de Relic, el juego nos trasladará al frente oriental para ponernos al mando del ejército de la URSS a lo largo de una campaña en la que el "General Invierno" será uno de los principales protagonistas.

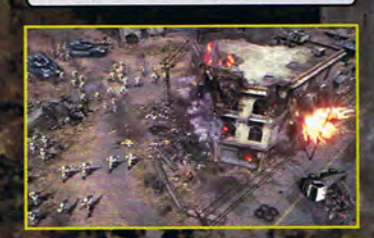


COMMAND & CONQUER

- **Estudio/Compañía:** Victory Games/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Lanzamiento:** 2013

INFOMANÍA
- Estilo: **Estrategia en tiempo real**
- Temática: **Ciencia Ficción**
- Web: **www.commandandconquer.com/free**

Lo que en un principio dio en llamarse «Command & Conquer: Generals 2» ha terminado con el nombre de «Command & Conquer» a secas. Sus espectaculares gráficos, basados en el motor FrostBite 2 de DICE, prometen un juego de primer nivel que, en principio, sólo tendrá modo multijugador. Será free2play y ya está abierto el registro para la beta.



Y ADEMÁS...

Si echamos la vista al horizonte más lejano, encontramos proyectos muy prometedores. Poco o incluso nada se sabe de algunos de ellos, pero a juzgar por los nombres de sus desarrolladores, conviene seguirles la pista. El futuro, en muchos casos, apunta hacia la multiplataforma.

GODUS

Tras su paso por Microsoft, el siempre genial y polémico Peter Molyneux vuelve a la carga con «Godus», un juego que tiene pinta de ser una revisión de sus clásicos «Populous» y «Black & White». Tendrá versiones para PC, Mac, iOS y Android.

TOTAL WAR ARENA

The Creative Assembly ha decidido apuntarse a la moda de los free2play con un juego online que se llamará «Total War: Arena». El proyecto está todavía dando los primeros pasos, y no hay ni una sola pantalla ni ha trascendido la temática.

SPACE HULK

20 años después de su primera versión digital, está previsto que «Space Hulk» a PC este año. Será un juego de estrategia por turnos, al estilo de «XCOM: Enemy Unknown», y tendrá versiones intercontectadas para PC, Mac y iOS.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR III

Una vez finalizado el desarrollo de «Company of Heroes 2», Relic volverá a centrarse en la otra gran saga que más prestigio les ha dado: «Dawn of War». De momento no se conoce ningún detalle ni tiene fecha prevista.

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



Disfruta de la mejor selección de las últimas tablets



Tablet nvsbl Vortex 7" Cortex A8 4GB

Incluye funda de regalo

Llévatelo ahora por **79,95 €**

Precio unitario

Promoción limitada a 800 uds.

Tablet Clan 7" Kurio 4GB

Llévatelo ahora por **179,95 €**

Tablet Maxwell Lite 7" 8GB BQ

Llévatelo ahora por **99,95 €**

Tablet Edison 10,1" Dual Core 16GB BQ

Incluye funda de regalo

Llévatelo ahora por **199,95 €**

Promoción limitada a 500 uds.

GAME

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/05/13. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Ahorra dinero en tus compras!

La mejor selección de juegos para PC al mejor precio



ACB Total 2010-2011



Anatomia de Grey



Brothers in Arms Pack



CSI: NY The Game



Ghost Recon: Advanced Warfighter



Perdidos



Rainbow Six Vegas 2



Sega Mega Drive Classic Coll. Vol. 3



Splinter Cell Double Agent



Universe at War



Winnie the Pooh



World of Goo



After the War



Age of Mythology



American Conquest



Dragon Age 2



Emergency 4



Imperium de los Mares Anthology



Confrontation



Death of Spies Anthology



Heroes of Might & Magic Colección



Hollywood Monster 2



Need for Speed: Hot Pursuit



Settlers V Gold Edition



Take on Helicopters



Assassin's Creed Revelations EE



FIFA 13



Medal of Honor: Warfighter





www.GAME.es



Hazte profesional del desarrollo de juegos

Si tienes claro que tu vocación está en los juegos pero no sabes cómo orientar tus estudios, estás en el lugar correcto. Aquí vamos a presentarte las distintas opciones académicas para poder acceder a las profesiones más demandadas de la industria.

El de los videojuegos es un sector en expansión que cada año demanda un mayor número de perfiles profesionales especializados. Se requieren conocimientos muy diversos, pero profundos en cada área y está muy valorada la iniciativa y la experiencia, aún cuando se trata de proyectos *amateur*. Son muchas las cuestiones que se plantearán si decides dar el paso... Cada decisión cuenta y, aunque puedes encontrar muchas ocupaciones provechosas, interesantes y divertidas, es fácil dispersar esfuerzos. En estas páginas queremos ayudarte a enfocar tus esfuerzos para que puedas encaminarte a ser un profesional valorado por la industria. Nuestro objetivo es que, en estas páginas, preguntas como: ¿cuáles son los perfiles profesionales más demandados por la industria del videojuego? y ¿qué necesidades de formación tienen los profesionales de la industria de los videojuegos? queden resueltas.

¡Prepárate para los nuevos tiempos!

Los distintos modelos de negocio viables en los videojuegos están siendo modelados constantemente por las posibilidades que ofrece la tecnología, el impulso creativo, la difusión y competencia de las grandes compañías, y la popularización de los videojuegos como medio de entretenimiento. El cambio de paradigma de las industrias tradicionales también está afectando al sector de los videojuegos. En los últimos años, la distribución que ofrece Internet y la introducción de publicidad en los juegos gratuitos han cambiado las reglas del negocio. Estos nuevos procesos de explotación han generado un cambio en la cadena de valor, apareciendo plataformas online para la distribución de videojuegos y empresas desarrolladoras para dispositivos móviles, que cada año adquieren más importancia. Los videojuegos han cambiado para adaptarse y con ello, también han cambiado los requisitos y prioridades en su diseño, desarrollo, comercialización y promoción.

Nuevos perfiles profesionales

Las competencias de los profesionales del sector también han evolucionado y en la actualidad se hace imprescindible que puedan desenvolverse en equipos multidisci-

En estas páginas, encontrarás descritas algunas de las profesiones más demandadas e interesantes dentro del ámbito que comprende contenidos digitales y videojuegos, con la formación necesaria, el título que tendrás que obtener y el tiempo que te llevará hacerlo. Además, podrás preguntarte si "¿es lo tuyo?", si cumples con lo descrito en el apartado "aptitudes/requisitos". También encontrarás una breve descripción de las habilidades que obtendrás.

ÁREA DE DIGITAL BUSINESS

DISEÑADOR DE PRODUCTOS INTERACTIVOS



- **Formación necesaria:** Graduado universitario, 4 años.
- **Titulación disponible:** Grado en Diseño de productos interactivos

En este grado aprenderás a crear aventuras virtuales en consolas, móviles, en redes sociales o en la nube. La definición de la mecánica y jugabilidad, el diseño de niveles o la inteligencia artificial, son algunas de las áreas en las que podrás aplicar los principios de gamification.

Aptitudes/requisitos:
Pasión por los videojuegos, trabajo en equipo, inquietud creativa, interés por las posibilidades de entretenimiento.

Habilidades que adquirirás:
Creación de Mapas, Usabilidad y testeo, Psicología del juego, Mecánica, lógica y dinámica del videojuego; Inteligencia Artificial para videojuegos.

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano


«MineCraft» supo dar con la fórmula

DISEÑADOR DE JUEGOS



- **Formación necesaria:** Postgrado universitario, 1 año
- **Titulación disponible:** Máster en Game design

Un Máster en Game design te proporciona la cualificación para crear, concebir, innovar, diseñar, desarrollar y gestionar videojuegos y sistemas de ocio digital interactivo basados en diferentes modelos de negocio.

Aptitudes/requisitos:
Licenciados o graduados (distintas áreas). Pasión por los juegos y autodidactas en el diseño y la conceptualización de juegos y videojuegos.

Habilidades que adquirirás:
Game design, Level design, diseñador de web & usabilidad, Project Manager assistant, Gamification, Diseño e implementación.

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano


«Total War» es una joya del diseño

MÁNAGER DE PRODUCTO / DIRECTOR DE PROYECTO



- **Formación necesaria:** Grado universitario, 4 años / postgrado de 1 año
- **Titulación disponible:** Grado en Dirección internacional de empresas

  Grado en Diseño de productos interactivos

  Máster en Digital Business

Aptitudes/requisitos:
Pasión por los juegos, capacidad de gestión y trabajo en equipo. El postgrado de requiere una Licenciatura en áreas de negocio relacionadas, capacidad de gestión y dirección de equipos de trabajo.

Habilidades que adquirirás:
Mánager de producto:
Producción digital, Sistemas de información y control de la producción, Presentación de proyectos, Marketing digital, Gestión del cliente, Negocios y modelos digitales.

Director de proyecto:
Metodologías ágiles (SCRUM, LEAN, etc.) Producción digital, Sistemas de información y control de la producción, Presentación de proyectos, Negocios y modelos digitales, Dirección de Proyectos, Dirección de recursos humanos,

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano

EXPERTO EN USER EXPERIENCE DESIGNER



- **Formación necesaria:** Postgrado universitario, 1 año.
- **Titulación disponible:** Experto en Customer experience design

Aptitudes/requisitos:
Es imprescindible una licenciatura universitaria en áreas de negocio relacionadas y también es importante desarrollar capacidad de gestión y trabajo en equipo.

Habilidades que adquirirás:
Diseño de servicios digitales, modelos de medición e indicadores, Meb semántica, Responsive web design, SEO, Marketing y publicidad digital, Comunicación visual y Metodologías del diseño.

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO



"Están apareciendo perfiles muy especializados en monetización para entornos móviles, algo esencial para no perder de vista el aspecto comercial del desarrollo de videojuegos". **José Manuel García Franco, Director del Máster de Game Design** de U-tad

plinares. Además, los videojuegos son contenidos digitales cuyo mercado de explotación es global y por consiguiente los perfiles profesionales demandados por la industria deben de poseer un alto conocimiento en idiomas.

Hasta hace muy poco, la formación y especialización profesional en el ámbito de los videojuegos, partía de estudios universitarios tradicionales no específicos de los videojuegos... Con suerte, un ingeniero informático podía iniciar su actividad profesional en una consultora, un diseñador gráfico podía ocuparse como creativo de publicidad y un experto en márquetin podía desarrollar campañas para productos tecnológicos. Pero si querían involucrarse profesionalmente en la industria de los videojuegos, debían complementar su formación con otros muchos conocimientos partiendo de la propia iniciativa y con una gran voluntad autodidacta, obteniendo valores de conocimiento y experiencia que resultaban difíciles de reconocer y evaluar. Afortunadamente el panorama ha cambiado y las posibilidades de formación se han diversificado y especializado, incorporándose titulaciones uni-

UN SECTOR EN EXPANSIÓN

El sector español del videojuego continuó siendo en 2011 la principal industria de ocio en España, facturando 980 millones de euros. Además se prevé que el sector crecerá un 5,9% hasta el año 2015 y el 80% de las empresas estiman aumentar su plantilla. Consulta el Estudio de economía digital elaborado por PwC, impulsado por AMETIC y patrocinado por U-tad, que está disponible en: **www.u-tad.com/wp-content/uploads/economiadigital.pdf**

Distribución de ingresos en videojuegos en 2011
115 M€
112 M€
78,6 M€
52 M€
890 millones €
532,8 M€



ÁREA DE INGENIERÍA

LA OPINIÓN DEL EXPERTO



"Están surgiendo nuevas oportunidades laborales en áreas de investigación innovadoras. Las grandes compañías desarrolladoras de videojuegos están incorporando a su estructura interna profesionales especializados en minería de datos, digital experience design, mobile business... analizando el comportamiento o comentarios en la web y redes sociales".
Raúl Arrabales, Responsable del área de Ingeniería del Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital U-tad

PROGRAMADOR DE TECNOLOGÍA



› **Formación necesaria:**
Postgrado universitario, 1 año

› **Titulación disponible:**
Máster en Programación de videojuegos

Máster en Computación gráfica y simulación

Aptitudes/requisitos:
Licenciatura o graduado universitario en Ingeniería de Software, Industrial, Matemáticas o Física. Es importante tener inquietud autodidacta, con conocimientos de programación y física. También es necesaria la experiencia en programación C, C++, Java u otros lenguajes similares (orientados a objetos).

Habilidades que adquirirás:
Programación C++, Programación gráfica, generación de animaciones y efectos visuales, geometría computacional, motores de videojuegos, física para la simulación y los videojuegos.

Idiomas recomendados:
Inglés, Francés y Castellano

PROGRAMADOR DE IA / INGENIERO INFORMÁTICO



› **Formación necesaria:**
Graduado universitario, 4 años.

› **Titulación disponible:**
Grado de Ingeniería en desarrollo de contenidos digitales

Te formarás en el conocimiento de las metodologías y tecnologías de desarrollo de software y gestión de sistemas. Todo ello te capacitará para trabajar en cargos de desarrollo muy cotizados. Un programador de IA, podría necesitar, no obstante, formación adicional.

Aptitudes/requisitos:
Agilidad para las matemáticas y/o física, capacidad de adaptación, inquietud autodidacta, y mente analítica y práctica.

Habilidades que adquirirás:
Minería de datos y aprendizaje automático, Inteligencia Artificial, estructuras de datos y algoritmos, programación C++.

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano

INGENIERO DE SOFTWARE



› **Formación necesaria:**
Graduado universitario, 4 años.

› **Titulación disponible:**
Grado de Ingeniería en desarrollo de contenidos digitales

La ingeniería de productos de software te permite profundizar en el mundo del desarrollo digital. Empezarás por los principios de la programación de software, pasarás por las plataformas móviles y llegarás a las redes sociales y los entornos colaborativos más complejos.

Aptitudes/requisitos:
Pasión por los videojuegos, agilidad para las matemáticas y/o física, trabajo en equipo, capacidad de adaptación, mente analítica y práctica.

Habilidades que adquirirás:
Programación C++ y Unity, lenguajes de sript, APIs, integración de herramientas y middleware, programación de redes TCP/IP, análisis y diseño de software.

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano


¿Podrías diseñar un motor gráfico como EGO?


La inteligencia artificial sigue evolucionando


¿Cómo hacer funcionar el script de un juego?

versitarias de valor. Mientras que algunas universidades han incorporado títulos de postgrado o másters complementarios a las carreras tradicionales y enfocados a los videojuegos, centros como U-tad han desarrollado todo un programa de formación que te permite especializarte en un área concreta, dentro del ámbito de la industria del videojuego.

Tres ejemplos del cambio en la industria

En el ámbito de la ingeniería, la introducción de metodologías ágiles (SCRUM, LEAN, etc.) están redefiniendo el día a día de los equipos de desarrollo de software para dispositivos móviles. Este tipo de metodologías permiten la identificación de cualquier tarea realizada dentro del proceso de desarrollo, pudiendo eliminarla si no es efectiva en la concepción del producto. Este tipo de metodologías permiten llegar al prototipo en dos semanas y que el time to market se produzca en un periodo de tiempo corto y poder así ser competitivo.

El llamado Digital business también ha cobrado un gran protagonismo en la industria. Las necesidades de monetización de los contenidos y productos interactivos desarrollados para plataformas móviles y redes sociales, están provocando una demanda de profesionales expertos capaces de analizar el retorno de las inversiones y mejorar la explotación comercial de los videojuegos en estos entornos.

En el apartado del arte y diseño también hay mucho que explorar. Paradójicamente, a pesar del aumento de la capacidad de proceso de las distintas plataformas, las nuevas posibilidades tecnológicas han cambiado la percepción en los términos de calidad de un videojuego. La búsqueda del hiperrealismo sigue vigente en algunos desarrollos, pero no la magnitud que más define la calidad técnica y artística de un videojuego... El realismo ha cedido espacio a la expresividad, la dramatización y la simpatía que pueden llegar a despertar los juegos. En la actualidad, los videojuegos para móviles y las redes sociales, –plataformas que no ofrecen el máximo de potencia tecnológica– han sido el campo donde se han desarrollado líneas de diseño y animaciones más innovadoras, capaces de ofrecer al usuario una experiencia de juego diferente, pudiendo jugar en allá donde quiera y en múltiples dispositivos, como tablets o móviles.

EL DIGITAL BUSINESS, EL DISEÑO ARTÍSTICO Y LA INGENIERÍA SON LAS ÁREAS MÁS DEMANDADAS

¿Dónde puedes buscar trabajo?

Existen distintas áreas en las que clasificar los perfiles profesionales más demandados por la industria.

ÁREA DE ARTE

DISEÑADOR CREATIVO



- **Formación necesaria:** Grado universitario, 4 años
- **Titulación disponible:** Grado en Grado en Diseño visual de contenidos digitales

  Grado en Animación

Con un Grado en Diseño visual de contenidos digitales aprenderás a idear, diseñar y proyectar contenidos digitales para todo tipo de entornos.

El Grado en Animación te forma en mundo del diseño artístico, la creación, el desarrollo y la producción de nuevos contenidos en animación digital.

Aptitudes/requisitos:
Pasión por los juegos, inquietud por el diseño, habilidad para el dibujo y la expresión artística, habilidad para para la percepción y visualización tridimensional, trabajo en equipo y capacidad de adaptación a diferentes estilos.

Habilidades que adquirirás:
Diseño gráfico, interfaz y experiencia de usuario, Diseño de juegos, Gráficos y animación 2D, Creación de Contenidos 3D. Herramientas de edición de imágenes (Photoshop, Suite Adobe, etc.), Diseño y usabilidad de interfaces, Sistemas interactivos, Diseño de entornos colaborativos y Marketing en la red.

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano

ARTISTA 2D / 3D



- **Formación necesaria:** Postgrado universitario, 1 año
- **Titulación disponible:** Máster profesional en Animación 3D de personajes

El Máster profesional en Animación 3D de personajes te especializa en el arte del Acting, transformando tus animaciones en auténticas actuaciones de personajes.

Aptitudes/requisitos:
Licenciatura o grado en Comunicación Audiovisual o Bellas Artes. Pasión por los juegos, inquietud por el diseño, habilidad para el dibujo, trabajo en equipo y capacidad de adaptación a diferentes estilos.

Habilidades que adquirirás:
Dominio de herramientas de animación, Modelado avazando (low poly, UVW mapping) y animación avanzada (rigging, animación facial, expesión corpora) Diseño de personajes, Diseño de gráficos 2D, intefaces y entornos; Storyboarding y layout.

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano


La vertiente artística de los juegos es crucial

DISEÑADOR GRÁFICO VFX & MOTION



- **Formación necesaria:** Postgrado universitario, 1 año
- **Titulación disponible:** Máster profesional en Creación de efectos visuales para cine, televisión y publicidad (VFX)

El Máster profesional en Creación de efectos visuales te especializa en la creación e integración de efectos visuales de última generación en proyectos para el cine, la publicidad o los videojuegos.

Aptitudes/requisitos:
Está dirigido a licenciados o graduados en titulaciones como Comunicación Audiovisual, Bellas Artes, Telecomunicaciones o Ingeniería. También a profesionales con experiencia en los sectores de las titulaciones mencionadas.

Habilidades que adquirirás:
Edicición y postproducción audiovisual, Efectos visuales, Matte painting y motion graphics

Idiomas recomendados:
Inglés y Castellano


La animación reúne muchas disciplinas

DIRECCIÓN ARTÍSTICA



- **Formación necesaria:** Postgrado, 1 año.
- **Titulación disponible:** Máster en Arte y diseño visual de videojuegos

Un Máster en Arte y diseño visual de videojuegos te permite adquirir las competencias para diseñar y desarrollar gráficos, incluyendo animación y estética de personajes y escenarios, dirección de arte, modelado, arte conceptual y texturizado.

Aptitudes/requisitos:
Aparte de un título de grado, requiere inquietud autodidacta para el dibujo para la percepción y visualización tridimensional. Capacidad para el trabajo en equipo, dirección y de adaptación a diferentes estilos.

Habilidades que adquirirás:
Animación y modelado 2D y 3D, Creación y edición de imágenes, Diseño de personajes, Diseño de gráficos 2D, interfaces y entornos; Procesos de producción, etc.

Idiomas: Inglés y Castellano.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO



"Un profesional del área de Arte que trabaja en la industria de los videojuegos debe ser capaz de cambiar de estilo con gran facilidad, adaptando su trabajo a distintos proyectos". **Eva Perandones, Responsable del área de Arte** del Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital U-tad.

Por sus funciones, se pueden distinguir tres grandes áreas: Digital business, Ingeniería y Arte. A estas tres tenemos que sumarle otras áreas, transversales a todas ellas, como son: I+D, Localización y traducción, testing, seguridad, diseño de sonido, música...

A su vez, puedes distinguir los diferentes perfiles profesionales en creativos y técnicos. Dentro de los creativos, los perfiles más demandados son los programadores (motores de juego, especialistas en IA, herramientas y middleware, servidores, redes, etc.), artistas 3D y profesionales del área de Digital business especializados en marketing y comunicación. Entre los perfiles técnicos más demandados están los directores creativos, diseñadores 3D y diseñadores de juego. A lo largo de este reportaje, encontrarás fichas sobre perfiles profesionales concretos, qué aptitudes se recomiendan y cómo formarte. A partir de aquí depende fundamentalmente de ti, de tu capacidad de esfuerzo y de tu talento. Nosotros te animamos a que des el paso si los videojuegos son tu pasión, reúnes las aptitudes y tienes la determinación necesaria. ¡Elige tu carrera y lánzate! **S.T.M.**

¡TU FUTURA PROFESIÓN!

Aunque con mucho sacrificio podrías acabar dedicándote a los videojuegos con iniciativa y voluntad, ahorrarás esfuerzo y tiempo para concentrarte en lo que importa si atiendes a las necesidades de la industria y contemplas cuales son los perfiles profesionales más demandados en el ámbito de Contenidos Digitales. Así podrás enfocar tu carrera hacia la formación que mejor se adapte a uno de esos perfiles. Si bien la de los vidojuegos es una industria en constante cambio, existen un informes y estudios que apuntan a estas carreras.



Te recomendamos que eches un vistazo al Informe PAFET7, realizado por AMETIC y la Fundación Tecnologías de la Información. Lo tienes en: **www.fti.es/sites/default/files/pafet_vii_perfiles_profesionales_cd_fti-rooter_1.pdf**

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

También este mes seguimos recibiendo opiniones sobre los cambios acaecidos en Micromanía, con una respuesta mayoritariamente a favor por vuestra parte. Resulta muy gratificante, pero os aseguramos que no perdemos de vista vuestras demandas y sugerencias para seguir mejorando. Merecen especial atención las cuestiones sobre el muy próximo lanzamiento del portal online de Micromanía y sobre el servicio de suscripciones que está en marcha. Además, el consultorio técnico, volverá a tener una presencia en Micromanía, pero en un formato online, que nos parece que resultará mucho más directo y práctico.

Estos días, permaneced atentos a Facebook porque habrá importantes anuncios y novedades en **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES
BIOSHOCK INFINITE



¡Como no podía ser de otro modo..! «BioShock Infinite» es nuestro juego del mes. Esperado como pocos, cumple y supera todo lo que prometía. Y no hay más que decir... ¿Qué? ¡Venga ya! ¿En serio, tenemos que explicarlo, no te basta con la review? Vale, OK. Pues: diseño artístico excepcional, tecnología sublime, historia cautivadora, original, extenso, fluido, variado, innovador... Ah, y divertido, que no se nos olvide. Juego del mes, sin duda. Y puede que hasta juego del año, también.

Respecto al juego del mes pasado, «StarCraft II: Heart of the Swarm» también vuestras opiniones y veredicto han coincidido masivamente con las nuestras.

EN FACEBOOK



facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Sarlauka Jop: Me gustan las secciones [...] de Retromanía, pero ¿para cuando una sección relativa a la primera época? Conozco gente que piensa que el formato "grande" de la Segunda Época fue como empezó la revista.
31 de marzo a la(s) 9:04 ·



Maquinitas: Parece que mejoráis y volvéis un poco a los viejos tiempos, cuando Micromanía "partía el bacalao", aunque me gustaría que se hablase de todas las plataformas y no solo de PC [...].
9 de abril a la(s) 11:19 ·



David De Las Heras: Os felicito por el trabajo que váis haciendo. Un modo suscripción digital tambien estaría bien.
11 de abril a la(s) 18:31 ·



Gabriel Domínguez López: Estoy harto de los quioscos, ¿cómo puedo suscribirme a la revista?
15 de abril a la(s) 14:44

Micromanía: Vuestras sugerencias son un estímulo inestimable, gracias. Podéis ver respuestas más detalladas en Facebook... Pero, aquí podemos deciros Micromanía quiere centrarse en juegos de ordenador, prestándole cierta atención al Mac y a los tablet, en función de vuestras preferencias. En cuanto al sistema de suscripciones, (incluso digital) queremos ofreceros muy pronto una solución.

MICROENCUESTA

¿MERECE LA PENA EL HARDWARE GAMING?

Aunque aumentan las horas de juego en PC, las cifras de ventas de ordenadores ha vuelto a caer en 2013. La antaño frenética carrera tecnológica en el hardware de PC parece ralentizada, quizá por los tablets y no llegarán nuevas GPU gráficas hasta 2014... Sin embargo, la difusión y comercialización del hardware gaming va en aumento. ¿Son apreciables las ventajas que ofrecen para los aficionados?



1. Por supuesto que lo son. Permiten un mejor manejo de los juegos y hacen tu escritorio mucho más atractivo.
2. Lo cierto es que están dirigidos a los profesionales del gaming y ofrecen prestaciones a las que es difícil sacarles partido... Deben considerarse un capricho, aunque tentador, eso sí.
3. Permiten darle un aire nuevo a tu PC pero la mayoría de los dispositivos resultan aún muy caros y los juegos no suelen contemplar todo el potencial que ofrecen.

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD » «DAYZ»

SUPERVIVENCIA EN LA GUERRA "Z"

En su lento pero inexorable avance, los zombis invaden los cómics, la tele, el cine, los juegos... Y ahora el mundo online.



«DayZ» nos propone un desafío de supervivencia en MMO que consta de **225 Km² infestados de zombis.**



Además de defenderte de los zombis, también tendrás que encontrar víveres para no desfallecer por inanición.

La moda de los zombis sigue imparable y se ha extendido al desarrollo de mods por parte de la comunidad de jugadores. En este ámbito, «DayZ» se ha destacado como el más ambicioso y gigantesco de todos. Se trata de una conversión total de «ARMA 2: Combined Operations» que lleva ya un año sumando jugadores y "compitiendo" en popularidad con títulos comerciales.

Ficción realista

«DayZ» nos traslada a Chernarus, un antiguo estado soviético inventado para el juego, donde se desata una extraña infección que transforma a sus víctimas, los sufridos civiles, en voraces muertos vivientes. Solo unos cuantos, entre los que, por supuesto, estás tú, se han librado por ahora, pero afrontan una difícil supervencia en un territorio asolado.

Además de los rasgos propios de «ArmA 2», como el uso de vehículos y la exploración abierta del terreno, el mod incluye una serie de características que amplían enormemente el realismo de la experiencia. Junto al añadido de nuevas armas y vehículos, se ha incluido un sistema vulnerabilidad a las heridas realista, con el que puedes morir desangrado si no aplicas un vendaje.

¿Cuanto vivirás?

Además, te verás obligado a encontrar comida y bebida o a cazar animales salvajes... Así que si eres aifionado a «ArmA» prepárate para una experiencia que podrá a prueba tus habilidades de supervivencia. Aunque, ya te avisamos, se trata de un mod muy difícil. No en vano, se ha calculado que la esperanza media de vida de los jugadores es de 1 hora y 9 minutos. ¿Te ves capaz de superarlo?

Lo encontrarás en: **www.dayz-mod.com/**

¡EXTRAS!

¡QUÉ FIGURA ES TOM PREACHER!

MERCHANDISING » «MEDAL OF HONOR»

Los fans de «Medal of Honor: Warfighter» ya pueden reservar la figura del personaje de Tom Preacher de la colección Play Arts. Los chicos de Square-Enix han hecho un trabajo fino con esta figura realista, detallada y con 26 puntos de articulación. Su precio es de unos 83 € (16 € la reserva).



www.vistoenpantalla.com
www.square-enix-shop.com/eu/index.html

UN RELOJ PARA IR AL ESPACIO

MERCHANDISING » «DEAD SPACE 3»

¿Quieres tener un recuerdo de tus horas en «Dead Space 3»? Pues échale un vistazo al reloj que Electronics Arts ha puesto a la venta, una réplica exacta del modelo que lleva Isaac Clarke en el juego. Es de acero inoxidable y sumergible hasta 100 m. Eso sí, ahorra, porque cuesta 200 €.

gear.ea.com/titles/dead-space/cec-engineer-class-timepiece.html

MODS EN DESCARGA

«S.TA.L.K.E.R.» ALTERADO



"R.E.B.O.R.N. Another Way" es un mod para «S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky» que narra los sucesos posteriores a los acontecimientos del juego original. Como consecuencia de lo que ocurrió allí, toda la zona ha sufrido cambios significativos; las anomalías han cambiado, los mutantes son ahora distintos y hasta el clima y la tierra se han visto alterados. Pero tu objetivo sigue siendo el mismo: sobrevivir.

Lo encontrarás en: file.karelia.ru/d4742w/

TANQUE ROBADO EN «CRYSIS»



Si quieres visitar de nuevo la isla de «Crysis», entonces no te pierdas el mod individual "Grand Theft Armour", una conversión que narra el robo de un tanque prototipo Gauss por parte del KPA. El ejército estadounidense no puede permitir que esa tecnología caiga en manos de los norcoreanos, así que envía a Nomad para recuperarlo o, si no le es posible, destruirlo.

Lo encontrarás en: www.andreswalsh.com/grand.html

¡DESPIERTA A GORDON FREEMAN!



"Spherical Nightmares" es un mod individual para «Half-Life 2: Episodio 2» que narra una nueva aventura del archiconocido Gordon Freeman. En esta historia, Freeman se despierta en un lugar desconocido, y debe descubrir qué hace allí y quién es el responsable de todo. El mod incluye muchos escenarios completamente nuevos, algunos de ellos de aspecto terrorífico.

Lo encontrarás en: www.sphericalnightmares.com/

ACTUALIDAD » «CIVILIZATION V»

LOS MEJORES MODS PARA CIVILIZATION V

Para que no te pierdas entre los cientos de mods que hay para «Civilization V», te recomendamos tres de los mejores.



"Revolutionary War Scenario" es muy completo y adapta muchos aspectos a la Guerra de Independencia de EE.UU.

Firaxis ya está ultimando la nueva expansión «Civilization V», «Cambia el Mundo». Su lanzamiento está previsto para julio, así que, como todavía queda un tiempo de espera, este mes hemos reunido aquí tres de los mejores mods de «Civ V», para que sigas jugando. Todos ellos están disponibles buscándolos en: **forums.civfanatics.com**

Historia fidedigna

«Regiment and Ethnic Diversity», más conocido como «R.E.D. Modpack», es el mod más grande en cuanto a número de unidades, y por tanto uno de los más populares. Compatible con «Dioses y Reyes», este mod añade cientos de unidades de todas las épocas, con unos modelos de calidad notable localizados a varias civilizaciones. Así, por ejemplo, la unidad de caballería española es diferente de la griega.

«Ancient Mediterranean Civilizations» es un mod visualmente muy logrado que añade 14 civilizaciones antiguas, tales como los asirios, bretones, cartagineses, medas y escitas. Cada una tiene un líder, una unidad, un edificio y una habilidad únicas. Este mod se puede combinar con el paquete de mapas "Ancient Mediterranean Maps", del mismo autor, y con "Ancient Mediterranean City-States", que sustituye las ciudades-estado por defecto por otras 30 ciudades-estado antiguas del Mediterráneo.

Por último, "Revolutionary War Scenario" te traslada a la norteamérica del año 1776, el momento de la Guerra de Independencia. Puedes participar en el conflicto asumiendo el liderazgo de los EE.UU., el Imperio Británico o la Confederación Iroquesa. Cada una de estas facciones tiene sus propias condiciones de victoria, unidades, edificios, y demás rasgos distintivos.



«R.E.D. Modpack» añade cientos de unidades recreadas con gran rigor histórico. Añade un montón de detalles apreciables en las unidades.

¡DLCS EN DESCARGA!

NUEVA CIUDAD PARA «LOS SIMS 3»



Ya está disponible «Aurora Skies», el octavo mundo descargable para «Los Sims 3». Hay dos versiones: la estándar y la oro. La estándar, que cuesta 2.450 SimPoints, incluye la ciudad Aurora Skies, un enclave costero que podrás sobrevolar con el nuevo globo aerostático. Por su parte, la versión oro, que cuesta 3.900 SPs, trae además el Centro de Aprendizaje para Niños Prodigio y dos objetos: el correpasillos "Idas y Venidas" y el parque "Bebé Aventajado".

» **es.store.thesims3.com**

CONQUISTA ÁFRICA EN «VICTORIA II»



En las próximas semanas está previsto el lanzamiento de «Heart of Darkness», la segunda expansión para «Victoria II» tras «A House Divided». Al igual que la novela homónima de Joseph Conrad, El Corazón de las Tinieblas, la temática es la conquista colonial de África entre los Siglos XIX y XX. La expansión introduce nuevo sistema de colonización y un nuevo sistema de combate naval que sirven para incrementar la importancia de las flotas. También se han ampliado las opciones diplomáticas.

» **www.paradoxplaza.com**

¡EXTRAS!

VERSIÓN HD DE «AGE OF EMPIRES II»

ACTUALIDAD » «AGE OF EMPIRES II HD»

Las versiones HD de clásicos de la estrategia están a la orden del día. Hace poco salió la de «Space Colony», y ahora le toca el turno a otro gran clásico: «Age of Empires II». Si no has jugado al original, no te lo puedes perder. Incluye la expansión «Conquerors», y está disponible en Steam por 19 €.



store.steampowered.com/app/221380

JUEGO DE MESA DE STAR TREK

COMPRAS » «STAR TREK CATAN»

El Catán, publicado originalmente con el nombre de «Los Colonos de Catán», es un popular juego de mesa con partidas de una hora y poco. Desde su aparición hace ya 15 años ha vendido 20 millones de copias. En nuestro país Devir acaba de lanzar una edición ambientada en Star Trek. En esencia se trata del mismo juego, pero introduce un mazo de cartas con personajes como el Capitán Kirk, Spok, Scotty o el señor Zulu, cada una con un poder especial asociado. Es para 3 o 4 jugadores y cuesta unos 35 €.



Búscalo en www.muevecubos.com

ACTUALIDAD » ACTUALIZACIÓN DE DCS WORLD V1.2.3 Y PROYECTOS EN DESARROLLO

PRESENTE Y FUTURO PARA DCS: WORLD

El entorno de simulación de Eagle Dynamics acaba de ser actualizado y va sumando nuevos proyectos "3rd party".



DCS: MIG-21BIS de Beczl el primer add-on indie para DCS: World. Mira qué buena pinta tiene en **www.dcs-mig21.com**

Desde hace pocas semanas, está disponible la versión 1.2.3 de DCS World, incluyendo para la edición en Castellano de este entorno de simulación. Si no eres usuario, el mundo de Digital Combat Simulator funciona como un sistema operativo. Es gratuito e integra todos los simuladores de DCS. El parche introducen infinidad de mejoras gráficas, modelos y optimizaciones, y en breve llegará la 1.2.4 con más novedades... Lo tienes en **www.digitalcombatsimulator.com/en/news/dcs_1_2_3_now_available/**

"Add-ons" en desarrollo

A los juegos de Eagle Dynamics, pronto se le irán sumando varios proyectos indie de "third parties" que resultan cada vez más interesantes. Ya hemos comentado el potencial de «MIG-21BIS» pero también está en marcha los proyectos Ejército de Aire de Pablo Fdez, el de helicópteros UH-H1 Huey de Belsimtek, y los cazas F-14, F15E y F22 de IRIS Flight Simulation Software.



DCS 1.2.3 introduce novedades en todos los juegos compatibles con «DCS: World»

EN LA RED

NUEVA NAVE «SUIT ZERO»



El juego de combate espacial «Strike Suit Zero» incorpora la nueva nave Raptor en forma de DLC. Es también transformable y cuesta 1,99 €.

» **store.steampowered.com/app/234180/**

«RISE OF FLIGHT» 1.030



Una gran actualización para «Rise of Flight» con nuevos aires. La 1.030 añade tres nuevos aeroplanos y toda una nueva carrera sobre el Canal de la Mancha.

» **riseofflight.com/Blogs/default.aspx**

ACTUALIDAD » «BROKEN AGE»

PROMESAS CUMPLIDAS

Comenzó como un experimento patrocinado por los fans, pero «Broken Age», de Double Fine, ya es una realidad

Hace unos meses, Double Fine comenzó una recogida de fondos entre los fans para hacer una aventura clásica. Sólo necesitaban 400.000 dólares, pero la cosa se desmadró: el dinero se recaudó en unas horas, y la cifra aumentó hasta alcanzar los tres millones y medio de dólares. Double Fine se había metido en un lío: ellos querían una aventura intimista, y ahora tenían presupuesto para hacer una gran producción. «Broken Age» es su respuesta.



Dos jóvenes, sin saberlo, viven vidas paralelas. **¿Cuál es el lazo que los une?**

Aventura juvenil

Dos son los protagonistas. Una chica que va a ser entregada en sacrificio a un terrible monstruo, y un joven que vive solo en una nave espacial, cuidado por un ordenador. Ambos lucharán para romper las cadenas que los aprisionan y forjar su propio destino. Pocos detalles más se conocen del juego, salvo que será una aventura de corte clásico. Si te interesa, aún estás a tiempo de convertirte en patrocinador para obtener el juego gratuito, y ver los documentales exclusivos sobre la creación de este juego.

www.brokenagegame.com



EN LA RED

ESTO SÍ ES REALIDAD VIRTUAL



«The Gallery:Six Elements» es una aventura estilo «Myst» que recauda fondos a través de KickStarter para soportar el casco de realidad virtual Oculus Rift. Si quieres participar en el experimento puedes hacerlo aquí:

» **goo.gl/ha97u**

CLÁSICOS DEL COMIC



¿Conoces la popular saga del comic "Blake y Mortimer"? Es conocida como "el Tintín serio" y han salido dos de sus aventuras, disponibles en descarga digital:

» **eu-adventureshop.gamesplanet.com**

ACTUALIDAD » «AKANEIRO: DEMON HUNTERS»

CAPERUCITA CON KATANA EN AKANEIRO: DEMON HUNTERS

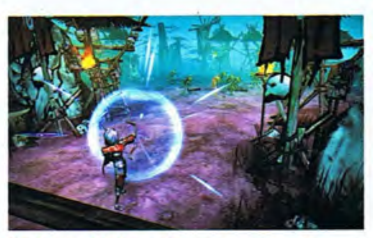
Lo nuevo de American McGee es un juego de rol free2play para navegador, que lleva a Caperucita Roja al Japón Feudal.

Este mes, echamos un vistazo a «Akaneiro: Demon Hunters», un free2play, nacido como proyecto de la financiación colectiva que alcanzó sus objetivos en muy poco tiempo y que ya puedes probar gratuitamente. La compañía responsable de su desarrollo es Spicy Horse Games, –actual editora de American McGee– que ya conocemos por títulos como «Alice: Madness Returns» y «Grimm».

«Akaneiro» está inspirado en el cuento tradicional de Caperucita Roja, pero integrado, nada menos, que con el folklore japonés, ahí es nada. Se trata de una combinación de rol y acción hack'n'slash, desde una perspectiva en tercera persona que puedes jugar desde tu PC o a través de un navegador web, desde un tablet o Mac.

Caperucita sangrienta

Con un planteamiento tan excéntrico, de entrada, lo que más llama la atención en «Akaneiro: Demon Hunters» es su espectacular diseño artístico. Los gráficos 3D imitan ilustraciones a color y recrean una fantástica era Edo de Japón con gran espectacularidad.



Se juega fácilmente, es gratuito y, la verdad, tiene un diseño artístico brutal.



¡Que no te coma el lobo! Caperucita convertida en una "witcher" a la caza de lobos demoníacos.

«Akaneiro» ha sido lanzando con una veintena de mapas, aunque se espera que se vayan incorporando nuevos contenidos y actualizaciones... Y no le vendrán nada mal. El juego ha sido criticado por un sistema de recompensas que no sólo afecta a la obtención de habilidades para Caperucita, sino para también avanzar y resulta demasiado exigente. Puede acelerarse el proceso por medio de micropagos, pero su sistema de juego, sin duda, mejoraría con modificaciones en este aspecto.

No obstante, no hay que perder de vista que se trata de un F2P que puede ser perfeccionado. Puedes jugarlo si te registras en: **www.angry-red.com**

¡EXTRAS!

TIENDA ONLINE DE BETHESDA

COMPRAS » TU HÉROE DE «SKYRIM»

Hace unas pocas semanas que Bethesda ha inaugurado su tienda online. En ella podremos encontrar artículos de merchandising y el primero de ellos es una espectacular figura del Sangre de Dragón (o Dragonborn) creada por Alejandro Pereira. Mide unas 16" y tendrá un precio estimado de unos 300$ (100 $ la reserva).

store.bethsoft.com

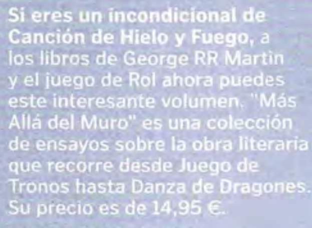


MÁS ALLÁ DEL MURO

COMPRAS » LIBRO DEL UNIVERSO «JUEGO DE TRONOS»

Si eres un incondicional de Canción de Hielo y Fuego, a los libros de George RR Martin y el juego de Rol ahora puedes este interesante volumen. "Más Allá del Muro" es una colección de ensayos sobre la obra literaria que recorre desde Juego de Tronos hasta Danza de Dragones. Su precio es de 14,95 €.

www.edgeent.com



MINIROL EN DESCARGA

«SACRED CITADEL»



Desde el pasado 17 de Abril, «Sacred Citadel» está disponible para su descarga por 14,99 €. Este juego de Deep Silver, es la antesala para el esperado «Sacred 3». Al mismo tiempo, la compañía ha lanzado el primer contenido descargable para «Sacred Citadel», bajo el título de "Jungle Hunt" que puedes adquirir por 4,99 € adicionales e incluye un nuevo capítulo de la historia, un escenario y tres niveles.

» **www.sacred-world.com**

TU ROL CON «RPG MAKER»



Si tienes inquietud por el diseño de juegos, la colección de aplicaciones «RPG Maker» te ofrece un montón de herramientas para que puedas desarrollar tus propias quest y campañas fácilmente. Existen varias "suites" en función del tipo de juego y ambientación que quieras recrear, desde juegos futuristas a los de inspiración oriental. La versión «RPG Maker VX Ace Lite» es gratuita.

» **store.steampowered.com**

«D&D: CHRONICLES OF MYSTARIA»



Como se anunció en la pasada feria PAX, Capcom prepara una nueva entrega del universo «Dungeons & Dragons» que rescata dos de clásicazos de la era de las recreativas. En « D&D Chronicles of Mystaria» estarán reunidos «Tower of Doom» y «Shadow over Mystaria». El lanzamiento está previsto para el próximo junio como descarga digital y el juego tendrá un precio alrededor de los 15 €.

» **www.capcom.com**

DESCARGAS » PARCHE PARA «PES 2013»

P.E.S. ACTUALIZADO AL 2013

Los chicos del portal Pesoccerworld ponen al día «Pro Evolution Soccer» con el superparche "Sky 2013"

El parche "Sky 2013" nos permite modificar muchos aspectos de «PES 2013» para mejorar la experiencia de juego. Se han corregido los nombres de los equipos y los jugadores que no se correspondían con los reales allá donde el juego no cuenta con licencia oficial. También se han añadido los equipos y la información de ligas como la Premier League y la Bundesliga, y se han incluido todos los equipos de la segunda división... Y en definitiva, un sinfín de detalles que cambian el aspecto del juego totalmente, haciéndolo más actual, completo y realista. Además, se ha añadido un videotutorial con instrucciones para facilitar la instalación del parche.

Desde luego, una modificación realmente espectacular que todo buen aficionado al «PES 2013» no debería perderse. A este paso, vamos a conseguir que el juego sea convierta en la recreación del fútbol más realista jamás vista. Lo encontrarás en: **http://www.pesoccerworld.com/descargar/Sky_Patch_v1.1_PES_2013_-_by_lagun-2-4311.html**



Además de añadir jugadores y equipos reales, "Sky 2013" incorpora 150 diseños faciales mejorados, nuevos menús, marcadores, coreografías, modificaciones en los estadios y hasta nuevos árbitros.

MODS EN DESCARGA

LA NBA SE PONE AL DÍA



Si quieres actualizar tu «NBA 2K13», ya puedes instalar el nuevo archivo Roster que cuenta con las últimas novedades de la competición, fichajes, lesiones, etc..

» **www.mediafire.com/?pphh6b6sy6eenqm**

UNA LIGA DISTINTA



Si te apetece probar una liga diferente en tu «FIFA 13», no te puedes perder el mod "Turkish League Patch 13" de la liga turca con los 18 equipos del torneo.

» **www.fifa-infinity.com/fifa-13/turkish-league-patch-13/**

VELOCIDAD

ACTUALIDAD » «MOTO GP 2013»

REALISMO A TOPE EN MOTOGP 13

El juego de Milestone oficial de la MotoGP se prepara para su lanzamiento en junio y va desvelando espectacular contenido

Si quieres permanecer atento a los avances e imágenes en el desarrollo de «MotoGP 13» no te olvides de pasar por su página de Facebook y por su canal de Youtube. Búscalos por el nombre "motogpvideogame".

El campeonato de MotoGP ha arrancado, con los españoles Lorenzo, Marquez, Barberá, Bautista, Pedrosa y Espargaró en la pugna. España es fuerte en las motos, así que la audiencia potencial para disfrutar de «MotoGP» en nuestro país es muy alta... Y parece que el juego oficial de Milestone va a satisfacer las más altas expectativas de realismo y calidad.

¡Frenadas reales!

Los estudios italianos han desvelado imágenes de los grandes premios de España, Malasia y EE.UU. con una pinta soberbia, haciendo hincapié en los detalles y en el realismo fidedigno para reproducir el pilotaje que requiere cada tramo de los circuitos. Michele Caletti, director del juego, asegura que merecen la pena los esfuerzos cuando los pilotos de las tres categorías dicen que, al probarlo, emplean sus maniobras reales... ¡y que funcionan!

www.motogpvideogame.com

DEMOS EN DESCARGA

ARCADE EN «PRESSURE»



Si te gusta la velocidad y también la acción arcade, tienes ambas en la demo de «Preasure», un juego de ambientación steampunk con humor y música funky.

» **store.steampowered.com/app/224220/**

«TRACKMANIA STADIUM» ARRANCA



El nuevo «TrackMania» supone el regreso de "Stadium" un entorno que pudimos disfrutar en «TM: Nations Forever». La demo ya está disponible en Steam.

» **store.steampowered.com/app/232910/**



ACTUALIDAD «HEROES & GENERALS»

HEROES & GENERALS REINVENTA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Estrategia y acción en primera persona se fusionan en un free2play multiplataforma de lo más original

Se han hecho muchos de juegos de la Segunda Guerra Mundial, pero ninguno como «Heroes & Generals». El carácter único y distintivo de este título, obra del estudio danés Reto-Moto, se debe a dos razones. La primera, que es verdaderamente multilplataforma, ya que consiste en un plugin de unos 500 MB para navegadores. Y, la segunda, que combina la acción FPS y la estrategia como nunca antes se había hecho, inaugurando una nueva fórmula que, probablemente, creará escuela.

Lo mejor de dos géneros

La dinámica se divide en dos vertientes muy diferenciadas pero íntimamente ligadas: estrategia y acción. La estrategia se desarrolla en tiempo real sobre un mapa en el que están marcados los objetivos de conquista y unas rutas que los unen. Puedes crear diferentes tipos de unidades, tales como infantería, infantería mecanizada, paracaidistas y aviones de combate... Y, como en muchos juegos de estrategia, puedes desplazarlas por el mapa a través de las rutas aliadas y hacia los objetivos de conquista.

Lo que no tiene cualquier juego es la combinación de todo esto con la acción FPS. Y es que, una vez emplazadas las tropas en un objetivo, esas tropas en realidad no combaten, sino que proporcionan tiquets para que en el modo FPS los jugadores de uno y otro bando participen en la batalla y reaparezcan tras cada muerte encarnando esos roles: infantería, infantería mecanizada, paradaidistas, etcétera. Un bando gana la batalla cuando el otro se queda sin tiquets de cualquier tipo de tropa.

Así explicado, puede parecer simple, pero la verdad es que «Heroes & Generals» requiere de un cierto tiempo de aprendizaje, sobre todo porque hay que tener en cuenta que está en inglés. Si te animas a probarlo, es gratuito con micropagos. Lo encontrarás en:
www.heroesandgenerals.com



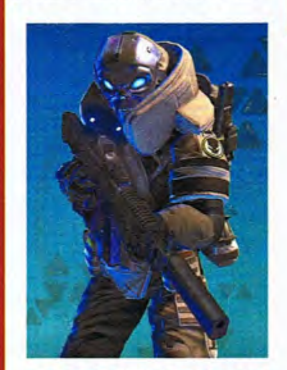


Para ser un juego de navegador, los gráficos están muy bien y además corren con fluidez y en Full HD en equipos modestos.



El mapa de la campaña es más complicado que el modo FPS, pero una vez le coges el truco es como otros juegos de estrategia.

EL PERSONAJE



BLUEVINDICATOR

Soy un soldado de nivel 32. Me reconocerás en el campo de batalla de «Blacklight» por mi casco plateado y mi camuflaje gris. Eso si llegas a verme, porque soy un maestro del camuflaje con mi capa de invisibilidad.

Últimamente no salgo del mapa Centre, el lugar donde se juega al nuevo modo OnSlaught. Dado mi alto nivel, suelo apuntarme sólo a partidas de dificultad Hardcore, en las que la única manera de acabar con los zombis es con tiros en la cabeza.

Para no fallar esos disparos tan precisos las armas que vengo utilizando son, como primaria, el Tactical SMG combinado con un silenciador y una culata que reducen su ya de por sí bajo retroceso. Y, como secundaria, nada mejor que la Shotgun AR-K, ideal para arrasar con todo en las distancias cortas.

En cuanto al resto del equipamiento, suelo llevar blindaje ligero para moverme rápido sin tener que correr con la capa de invisibilidad activada todo el tiempo. En el modo OnSlaught, dado que no hay respawning, prefiero un blindaje grueso como el del chaleco de nivel 29.

¡SIGUE JUGANDO!

EL UNIVERSO DE «HAWKEN» EN VIÑETAS

ACTUALIDAD ACTUALIZACIÓN Y CÓMICS DE «HAWKEN»

¡Buenas noticias sobre «Hawken», el espectacular simulador de mechs de Adhesive Games! Por un lado está la última actualización, que añade el mapa Facility, el mecha Raider y la habilidad Blitz. Por otro, la publicación de una novela gráfica, que viene a expandir el universo de fantasía de los cómics. Estos cómics, titulados «Hawken: Genesis» y de unas 12 páginas cada uno. Son gratuitos y puedes leerlos con sólo registrarte en esta web:

www.comixology.com



«BLACKLIGHT: RETRIBUTION» ESTRENA PVE, MODOS Y MAPAS

ACTUALIDAD EXPANSIÓN «ONSLAUGHT» PARA «BLACKLIGHT: RETRIBUTION»

«OnSlaught» es el nombre con el que Zombie Studios ha bautizado la primera expansión de «Blacklight: Retribution». Es totalmente gratuita, y viene cargada de contenido: el modo survival cooperativo Onslaught que introduce el PvE en el juego, otros tres modos de juego PvP, y tres escenarios: Metro, en una estación del suburbano, Safehold, ambientado en una plaza en ruinas, y Center, un espacio abierto exclusivo para el modo OnSlaught.

blacklight.perfectworld.com

Qué raros... ¡Qué buenos!

Reconocerás que hace falta echarle imaginación hacer un videojuego... ¡sin vídeo! Pues resulta que eso es sólo el principio...

La aparición y proliferación de tablets y smartphones y, sobre todo, su adopción como plataformas de juego, ha propiciado que a los géneros tradicionales que cualquier jugador de PC conoce y domina (rol, aventura, estrategia...) se les han ido uniendo nuevos tipos de juegos con características propias, difíciles de imaginar fuera de este tipo de dispositivos. "Endless Runners", juegos de física, de "granjas", de "Tower Defence"... son conceptos que antes eran como mínimo minoritarios, cuando no inexistentes, y que sin embargo ahora copan los primeros puestos de las listas de los juegos más populares tanto en IOS como en Android, lo que en otras palabras quiere decir que son jugados por millones y millones de personas.

Sin embargo, esos no son los juegos que os queremos presentar en este articulo. Aquí os queremos hablar de los juegos que van todavía más allá, de las ideas más peregrinas o, directamente, disparatadas que desafían cualquier clasificación y que, si acaso, forman cada uno de ellos su propio género particular. Ese tipo de juegos abundan en la tiendas de apps –un motivo más por el que estar agradecidos de su existencia– pero aquí os traemos un de los más originales (y divertidos) que hemos podido encontrar.

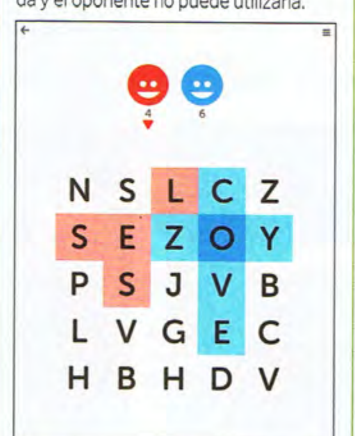
SPACE TEAM — iOS

Un juego multijugador en el que cada uno de los hasta cuatro participantes debe tener una copia instalada en su dispositivo. Cada uno es un tripulante de una misma nave espacial que huye de una gigantesca explosión. En tu pantalla aparecen una serie de controles con nombres descacharrantes (en inglés) y, al mismo tiempo, mensajes que te dicen lo que hay que hacer. La gracia está en que la mayoría de los mensajes se refieren a aparatos que están en la pantalla de uno de tus compañeros, así que todo estriba en conseguir que tus compañeros hagan a tiempo lo que les gritas mientras escuchas si los otros gritos se dirigen a ti.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (universal)
- **PVP:** Gratis **Tamaño:** 22,8 MB
- **Idioma:** Inglés **Estudio/Cía:** Henry Smith
- **Web:** *www.sleepingbeastgames.com/spaceteam/*

LETTERPRESS — iOS, Android

«Letterpress» es un juego en el que tienes que formar palabras (en inglés) eligiendo de entre una cuadrícula de 25 letras disponibles, pero también es un juego de estrategia en el que tu objetivo es controlar el terreno para dominar el acceso a los recursos. Cada vez que usas en una palabra una letra de la cuadrícula, la coloreas de tu color (rojo o azul). Si usas una letra del contrario, se la quitas, cambiando su color al tuyo, y al final de la partida gana el que más letras tenga de su color. El toque estratégico definitivo consiste en que si rodeas una letra por letras de tu color ésta queda bloqueada y el oponente no puede utilizarla.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (universal), Android
- **PVP:** 0,99€ **Tamaño:** 886 KB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Atebits/grAPPfruit
- **Web:** *www.atebits.com/letterpress/*

RIDICULOUS FISHING — iOS



Cuando un juego ya te avisa en el título con la palabra "ridículo" es que la cosa va a ser disparatada, para mal o, como es el caso de este genial juego, para bien. Tu personaje es un pescador que, para empezar, debe conseguir que su anzuelo baje lo más profundo posible en el mar esquivando todos los peces que lo pueblan. Cuando por fin chocas con un pez, el proceso se invierte, el anzuelo comienza a subir y tu objetivo es que el anzuelo choque y enganche tantos peces como sea posible. Cuando el anzuelo llega a la superficie los peces salen disparados por los aires y para capturarlos debes echar mano de tu arma y empezar a dispararles.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad/iPhone), Android
- **PVP:** Gratis **Tamaño:** 30,9 MB / 33,3 MB / 13 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** PerBlue
- **Web:** *www.parallelkingdom.com*

NO SÓLO EN IOS



Aunque sin duda las plataformas portátiles son un hervidero para los juegos más originales conviene recordar que no son el único lugar donde brilla la creatividad. De hecho, muchos de los juegos que han dado que hablar en las tiendas de apps provenían de... ¿lo adivinas?... Efectivamente, del PC.

Sin ir más lejos, títulos como «World of Goo» (originalmente un juego de Wii), «Magicka», «Spacechem» o «Plants versus Zombis» –todos ellos juegos excelentes, pero sobre todo, enormemente originales y sorprendentes– han pasado por nuestros ordenadores antes de llegar a nuestras tabletas y smartphones. Eso sí, en prácticamente todos los casos hay que reconocer que la versión táctil resulta más divertida y jugable que la, digámoslo así, "tradicional". Vamos, que es mucho más divertido jugar "con los dedos" que a base de teclas y ratones.

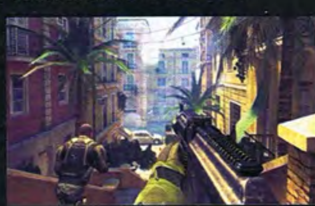


¡Vuelve Duke Nukem!



Si eres amante de lo retro, te entusiasmará tanto como a nosotros saber que ya puedes jugar en tu dispositivo iOS preferido al «Duke Nukem II» original, gracias a la versión que acaba de hacer del mismo el estudio Interceptor Entertainment. ¿Su precio? 1,79€ de nada.

También en Windows Phone



Los usuarios de Windows Phone 8 aficionados a la acción estarán encantados de saber que ya está disponible en la Windows Phone Store el popular juego acción en primera persona «Modern Combat 4», de Gameloft. Eso sí, su precio, 6,49€, y la elevada cantidad de espacio necesaria para su instalación, alrededor de 5 GB, pueden desanimar a más de uno.

Combates heróicos



Ya puedes encontrar en App Store de Apple la versión iOS del juego de Warner Bros. Entertainment «Injustice: Gods Among Us». Se trata de un juego gratuito (con micropagos "in app") de cartas coleccionables que cuenta con gráficos espectaculares y te permite entablar combates por equipos, 3v3, con algunos de los personajes más populares de DC como Batman, Superman, Wonder Woman o Green Arrow, entre otros.

¿Civ V en iOS?



Una de las noticias del mes en lo que a juegos de iOS se refiere ha sido sin duda el anuncio por parte de Jake Solomon -diseñador jefe en Firaxis- que más allá de la versión para la App Store que están desarrollando de «XCOM: Enemy Unknown», de realizar una versión iPad de uno de sus éxitos más recientes, «Civilization V». ¿Podría un aficionado a la estrategia pedir más? No parece probable.

PAPA SANGRE iOS

Es uno de los títulos más originales y sorprendentes de todo el catálogo de la App Store, porque «Papa Sangre» se juega... ¡con los oídos! El argumento del juego te lleva a rescatar el alma de tu amada al mundo de los muertos, donde tus ojos no sirven para nada, pero tus orejas, sí. La meta en cada nivel es un sonido particular, y para guiarte hasta él se recurre a un estéreo binaural magistral que te permite apreciar la dirección de todos los sonidos. No es un juego para todo el mundo, está en inglés y los diálogos abundan, pero si te atreves con él no habrás probado un juego más absorbente y sobrecogedor que éste. ¡Palabra!



FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 189 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Somethin' Else
- **Web:** *www.papasangre.com*

SUPER HEXAGON iOS



Lo más probable es que arranques el juego... y te maten. Eso te pasará dos o tres veces. Luego dirás "Aaahh, ya lo pillo", esto consiste en girar en círculo el triangulito pequeño del centro". Luego te pondrás a jugar y te matarán. Pensarás: "Ya está, el truco es seguir el ritmo de la música", y es así. Pensarás también: "No, el truco es girar rápidamente", y también es así. Pero te seguirán matando, porque éste es uno de los juegos más endiabladamente difíciles que han pasado por nuestras manos. Lo bueno es que también es uno de los más endiabladamente adictivos y divertidos que hemos visto en mucho tiempo.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (universal), Android
- **PVP:** 2,69€ / 2,34€
- **Tamaño:** 23,3 MB / 26 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Terry Cavanagh
- **Web:** *www.distractionware.com*

Hace 10 años

La búsqueda del realismo y las adaptaciones del cine eran las tendencias predominantes, pero había lugar para propuestas arriesgadas.

En la revista de Enero de 2003, coincidían las reviews de los últimos grandes títulos para la campaña navideña de 2002 –a tiempo para Reyes– y un buen puñado de las promesas que esperábamos disfrutar a lo largo del año recién estrenado. La concurrencia de lanzamientos y novedades de grandes apuestas, títulos llegados del cine como la segunda entrega de «Harry Potter» continuaciones de sagas conocidas como «SimCity» y propuestas originales que buscaban diferenciarse de todo lo demás.

Descubierto en la sombra

Desde sus estudios de Montreal, Ubi nos daba acceso a la primera versión jugable de «Splinter Cell», su gran apuesta para 2003. Siguiéndole la pista desde el E3, en Micromanía pudimos ver su potencial. En movimiento, «Splinter Cell» era un juego avanzado, incluso demasiado... Proyectaba sombras con un realismo inédito... ¿Podrían los ordenadores del momento mover un juego así? Pero su jugabilidad, interpretando la acción táctica, era lo que más llamaba la atención. «Splinter Cell» se concentraba en el control directo de un sólo personaje, Sam Fisher. El sigilo era la clave. Sam podía cargar los cuerpos de centinelas aturdidos para esconderlos, percibir el entorno con gafas de visión nocturna o detectar enemigos con su visión térmica, permaneciendo oculto. Todo ello era necesario para completar misiones de infiltración sin ser detectado y, a veces, sin pegar un solo tiro. La IA de los enemigos y la tensión te obligaban a contener instintivamente la respiración en muchas escenas.



Harry Potter repetía éxito con «La Cámara Secreta» tras su paso por el cine.

Tradición y originalidad

La gestión en «SimCity», los turnos de «UFO» y el tiempo real de «Haegemonia» ofrecían todas las variantes de la Estrategia, mientras que «Total Inmersion Racing» pasaba a toda Velocidad. El ingrediente exótico lo ponía «Imposible Creatures» y Gamepro le echaba valor y nos presentaba el simulador taurino, «Torero».

Aunque lo suyo era pasar inadvertido, Sam Fisher atrajo todas las miradas con su espectaculares escenas.

MICROMANÍA 96, TERCERA ÉPOCA

La primicia de la preview de «Splinter Cell» mereció la portada de aquel número. Comentamos medio centenar de juegos en las distintas secciones, desde «SimCity 4» hasta «La Comunidad del Anillo».



SAM FISHER Y «SPLINTER CELL»

El agente de Third Echelon Samuel "Sam" Leo Fisher era un total desconocido hace diez años, pero muy pronto se convirtió en una celebridad de los videojuegos, siendo su visor triple un reconocible icono de la saga y del subgénero de la acción-sigilo. A lo largo de las cinco entregas de la saga, Fisher ha sido objeto de traiciones y chantajes y ha sido "quemado" como agente. Ahora prepara su regreso en el presente año con «Splinter Cell: Blacklist».

Juegos bajo el sello de Tom Clancy



Desde finales de los noventa, la asociación de Tom Clancy y compañías de videojuegos como RedStorm o Ubi, ha sido muy prolífica, especialmente desde la última década. De ahí vienen «Rainbow Six», «Ghost Recon» y «Splinter Cell» entre otras series. Y es que, el realismo documental y la verosimilitud en los conflictos hipotéticos del autor, suelen dibujar personajes y escenarios idóneos para los videojuegos.

EN TODOS LOS GÉNEROS

Hemos visto armas sofisticadas, amenazas terroristas y ficción geopolítica de Clancy en los juegos de acción táctica mencionados... Pero su sello también ha servido a juegos de acción arcade como el de aviones «HAWX» o de estrategia como «EndWar»... Y los que vengan.





EL CREADOR DEL TECNO-THRILLER

Como novelista, Tom Clancy se distinguió en las décadas de los 80 y 90 con obras de aventura y ficción militar, muchas de las cuales fueron adaptadas al cine, como "La Caza del Octubre Rojo", "Juego de Patriotas", "Pánico Nuclear" y próximamente "Jack Ryan". Se le considera uno de los autores que han perfilado el género del techno-thriller, que combina ficción especulativa e intrigas políticas.

DE LA TELE Y EL CINE

A comienzos de 2003 pudimos reconocer un cambio de tendencia en productos audiovisuales masivos. Ya no se trataba de que las películas o series generasen videojuegos, sino que el éxito de un título en cualquier medio podía extenderse a los otros... Así nos llegaban nuevos capítulos,



líneas argumentales paralelas e historias alternativas que podíamos experimentar jugando y viceversa.

› **Enter de Matrix,** entonces en desarrollo, era uno de estos casos. La historia del juego transcurría paralela a la de la segunda entrega de la saga "Matrix" en el cine. Ambos, peli y juego preparaban su lanzamiento a la vez.

› **Dare Devil** se estrenó en cine aquellos días, pero sólo se adaptó a Game Boy Advance.

› **C.S.I.** Era el fenómeno televisivo del momento y en Enero de 2003 se anunciaba el primer juego, una aventura con casos CSI.



La revista de Enero de 2003 se ocupaba de comentar quince juegos en review y cinco en preview, aparte e los mencionados en reportajes y en las actualidad. Pero además ofrecía tres soluciones completas y varias guías.

Tres soluciones completas



Hacia las últimas páginas de la revista, podrías encontrar guías completas para el juego de rol «El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo», el de estrategia «Age of Mythology» y el de acción «No Ones Lives Forever 2».

Primeras pantallas de «Tron 2.0»

Monolith preparaba una adaptación del universo de la película "Tron" de Disney, estrenada en el lejano 1982. Las primeras pantallas ya mostraban un juego de acción único, con un aspecto sofisticado y abstracto que, sin embargo, que respetaba el estilo original del filme.



Review de «Haegemonia»



La review más destacada del mes era la de este juego de estrategia futurista. A medio camino entre «Imperium Galactica» y «Homeworld» ofrecía una campaña en tiempo real directa y espectacular con perspectivas de cámara en 2D y 3D.

Consejos para «Warcraft III» y «Ultima Online»

La vieja sección de La Lupa, se ofrecía consejos básicos o más concretos. En aquel número destacaba la Lupa de «WarCraft III» dedicada a la facción de los Orcos y la de «Ultima Online», que describía los "campeones" del juego.



Hace 20 años

Divertidos arcades de plataformas, aventuras intrigantes y hasta un simulador de vida coincidían en aquellos días.

MICROMANÍA 57, SEGUNDA ÉPOCA

«Dragon's Lair» era la saga más vistosa de la época y una tercera entrega tenía asegurada su portada, junto con el análisis y una socorrida guía completa... Pero había mucho más que contar.

En el año 1.993, tras la resaca de los JJ.OO. y la Expo, en España se nos echaba encima la amenaza de una crisis galopante. Lejos de la gravedad de la crisis actual, también tendría más tarde su incidencia en los videojuegos y la industria del hardware. Por el momento, a cuenta de la crisis, empezarían a ofertarse packs de juegos, reediciones, máquinas... Pero a nivel internacional, los grandes proyectos seguían su marcha. El PC clónico bajo DOS se imponía a otras ordenadores y era la plataforma en la que se concentraban los desarrollos más ambiciosos. La aparición del CD-ROM en los ordenadores domésticos iba a cambiar pronto el panorama de los videojuegos, pero aún faltaba.

Más inmediatamente, de las recreativas –que aún gozaban de una gran popularidad– nos llegaba la esperada conversión de «Dragon's Lair III: The Curse of Mordread». Como juego, este arcade de Advanced Microcomputer Systems y Taito tenía una interacción de lo más limitada y requería aprenderse con exactitud una larga secuencia de toques del mando para llegar al final... Pero pocos podían resistirse al encanto de las animaciones de Don Bluth –un ex dibujante de Disney– el tono cómico y surrealista de la historia, y la sexy princesa Daphne, que había sido animada partiendo de fotos de Playboy.

«Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» era una aventura soberbia.



En «Dragon's Lair III» tenías que viajar en el tiempo y adentrarte en un "País de las Maravillas" para rescatar a la princesa.

Investigación y realismo

Más interesantes como videojuegos eran las aventuras que comentábamos en aquel número 57. En «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» de Mythos Software podías recorrer el Londres victoriano, en busca de pistas, para resolver el caso del Escalpelo Mellado. Para ayudarte, ofrecíamos una solución completa.

Entre las novedades nos encontrábamos con el apocalíptico «Daughter of Serpents», un exótico título en el



DIRK, EL ATREVIDO

Este valiente, audaz e inagotable caballero, nacido del pincel del animador Don Bluth, fue una de las claves del éxito de la saga «Dragon's Lair». Siempre al rescate de la princesa Daphne, tenía un porte aguerrido, pero cómico y algo bobalicón al mismo tiempo. Y es que el humor era un ingrediente indispensable ayudarte a sobrellevar la de veces que fracasaba el pobre... las cien primeras, al menos.

PANORAMA AUDIOVISION

Además de comentar los videojuegos de actualidad, en la Micromanía de hace dos décadadas dedicábamos unas páginas en la sección Panorama Audiovisión, para echarle un vistazo a las distintas ofertas de ocio que se nos presentaba en el cine y la música que a veces resultaba ineludible.



- **Drácula de Bram Stoker** era, lejos de toda duda, la película del momento. El film -dirigido por F.F. Coppola y protagonizado por Gary Oldman, Keanu Reeves y Winona Ryder- daría lugar a un juego de puzles y aventura en primera persona pocos meses después, desarrollado por TAG y Psygnosis. Tendríamos ocasión de comentarlo más adelante. No obstante, la impecable factura técnica y artística de la película inspiró el desarrollo de otros muchos juegos en los años siguientes.
- **Otras pelis** del momento que lograron tener eco en la cultura popular, fueron el drama militar "Algunos Hombres Buenos" -con Cruise vs Nicholson- y las tortas de Steven Seagal en "Alerta Maxima".



que Millenium combinaba aventura y rol. Estaba inspirado en "Los Mitos de Cthulhu" de Lovecraft, pero resultaba algo lineal y facilón.

Rol ciberpunk y arcades

Mucho más profundo y estimulante era «B.A.T. II», un futurista JDR de Ubi. En esta entrega combinaba combates, la aventura gráfica, el pilotaje de naves en primera persona, táctica, puzzles, implantes cibernéticos y hasta un toque de simulador social, con el que tenías acceso a una red de contactos. ¡De lo más innovador!

Los plataformas también gozaban de popularidad, como «Bill's Tomato Game», de Psygnosis, que introducía puzles de física pese a estar basado en un scroll 2D. El arcade «Luigi & Spaghetti», de la española Topo Soft, era más tradicional, pero también era muy divertido.



«B.A.T. II» estaba ambientado en una nueva Roma futurista y tenía una ambientación ciberpunk genial.

MICROMANÍA SEGUNDA ÉPOCA 57

La revista correspondiente a febrero de 1993 le tomaba el pulso a la actualidad comentando lo mejor de cada plataforma. El nuevo hardware y las soluciones a los juegos más difíciles tenían un gran protagonismo.

Análisis y guía de «Dragon's Lair III»



Era un viaje fantástico por el tiempo... Del Antiguo Egipto al País de las Maravillas, pasando por el piano de Beethoven. Lo imprescindible era la guía con la secuencia de comandos de cada escena.

Las nuevas plataformas y las máquinas del futuro



El hardware merecía un amplio espacio en el repaso de la actualidad. La arquitectura de 32 bit y los primeros reproductores de CD llegaban a los ordenadores. También aparecía el modo vibración en los teléfonos móviles.

Solución de «Alone in the Dark»



El genial juego de Infogrames podía resultar muy difícil, además de terrorífico. Así que empleamos ocho páginas para ofrecer una solución completa, con capturas, objetos y mapas detallados de cada rincón de la mansión Derceto.

Relatos de Nexus 7 y curiosidades de la actualidad



Las noticias daban paso a un vistazo alternativo de la actualidad, con capturas curiosas enviadas por los lectores como la de Goku o las distintas carátulas para «Cruise for a Corpse». Nexus 7 nos contaba un relato inspirado en la realidad virtual.

Control táctil, visual y directo

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

RAZER DEATHSTALKER ULTIMATE

Presentado dentro de la categoría "Elite" de Razer -la más alta para sus periféricos- el DeathStalker ha estrenado su versión Ultimate de 2013 ya en **castellano (con ñ)**. Se trata de un teclado gaming de vanguardia, con un estudiado diseño que incorpora un **reposamanos fijo,** buen tacto (de chicle, eso sí) un cable resistente y fiabilidad (anti-ghosting y 1 ms de respuesta). Pero su principal característica es el **innovador interfaz SwitchBlade,** que integra un LCD touchpad y 10 teclas dinámicas. Éstas pueden **lucir y activar las múltiples aplicaciones** de serie (macros, Facebook, Gmail) o cualquier otra específica de juegos. Con ello, el DeathStalker Ultimate ofrece una solución ingeniosa, utilísima y con un sinfín de opciones para juegos y ocio.

INTERÉS ●●●●●●●●●

FICHA TÉCNICA

- Teclado: Castellano, 102 teclas (87+5+10)
- Pulsación/tacto: De tipo chicle
- Iluminación: 3 colores base, ajustable
- Tocuchpad: LCD táctil, con soporte para teclado numérico, gestos, navegador, etc.
- Teclas dinámicas: 10 (ajuste para apps)
- Teclas programables 5, (a la izquierda)
- Software de gestión: Synapse 2.0
- Conexión: USB
- Precio: 249,99 €
- Web: www.razerzone.com/es-es

CONTENIDO

Aparte del teclado mismo, la caja del DeathStalker Ultimate contiene unos cuantos elementos notables. Puedes contar con un manual, con su sección en castellano, e incluso con una guía rápida para sacarle partido de inmediato a las posibilidades del Switchblade y el software Synapse 2.0. También incluye un protector para el LCD del touchpad y dos pegatinas con el emblema de Razer.



INTERFAZ SWITCHBLADE

Es el elemento más distintivo del Razer DeathStalker, la joya del teclado. Consta de 10 teclas táctiles dinámicas y adaptables, y un touchpad LCD. Juntos pueden activar comandos, macros, habilidades, hechizos... El LCD puede mostrar información del juego o widgets de apps. Ya hay 6 apps específicas para juegos, incluyendo «Battlefield 3», «Skyrim» y «League of Legends».



SOFTWARE SYNAPSE 2.0

La instalación de Synapse 2.0 requiere registrarse online, pero enseguida merece la pena. Permite guardar tu configuración en la nube y ofrece un menú sencillo, completo y en Castellano de todos periféricos Razer compatiles instalados. Para el DeathStalker puedes definir macros, la iluminación e ilimitados perfiles. El touchpad puede funcionar como un ratón auxiliar.



Audio con diseño de vanguardia

TTESPORTS LEVEL 10 M GAMING HEADSET

» HEADSET » Precio: Por determinar
» Más información: Tt eSPORTS » *www.ttesports.com*

La línea de diseño Level 10 M de **grupo BMW,** Thermaltake acaba de presentar el próximo headset que se incorporará a la gama. Aparte de un diseño de alta gama en colores blanco o negro, los auriculares **estéreo de neodimio** contarán con sonido de alta calidad, aro de aluminio, un conector **USB bilateral** -que no limita la conectividad- y un micro omnidireccional.

INTERÉS ●●●●●●●●



Visualización en 3D y 27 pulgadas

BENQ XL2720T

» MONITOR » Precio: 519 €
» Más información: BenQ
» *benq.es*

La gama de monitores para juegos de BenQ se amplía con el modelo XL2720T, que viene a ser una actualización de su modelo especial para **juegos de acción** (XL2420T), pero con un tamaño de **27 pulgadas** en formato panorámico 16:9. Cuenta con una pantalla LCD con resolución 1080p y 1 ms de respuesta. **Soporta 3D** e incorpora las aplicaciones Black eQualizer y Smart Scaling y dos puertos HDMI.

INTERÉS ●●●●●●●●



Rendimiento gráfico asequible

SAPPHIRE RADEON 7790 OC

» TARJETA GRÁFICA » Precio: 142,90 €
» Más información: Sapphire » *www.sapphiretech.com*

Con la GPU de Radeon HD 7790, AMD introduce las primeras gráficas de 2013 que **mejoran su actual generación.** La potencia de esta GPU, bautizada "Bonaire", se sitúa entre las 7770 y las 7850, pero este modelo OC de Sapphire mejora el rendimiento sobre la referencia de AMD. Soporta DX 11, **PCIe 3.0** y tiene 1 GB y un **interfaz de 128 bit.**

INTERÉS ●●●●●●●●



NVIDIA GEFORCE GTX 650 TI BOOST

La contrapartida por parte de Nvidia a las primeras gráficas AMD 7000 de 2013 no se ha hecho esperar. Así nos llega las GTX 650 Ti Boost. Según Nvidia, esta GPU **mejora el rendimiento de las Ti en un 40%.** Uno de los primeros modelos en llegar es el del fabricante Zotac, con 2 GB e interfaz de **192 bit.** Su precio 162,90 €.
www.zotac.com7es/

ALIENWARE X51 2013

La línea Alienware de equipos para juegos de Dell, incorpora una versión actualizada del X51 que puedes adquirir con Sistema **Operativo Ubuntu de Linux.** Si eliges Windows 8, el X51 está disponible en diversas configuraciones con precios de **699 a 1169 €.** En su opción más avanzada, integra una gráfica GTX 660 y 8 GB de RAM: **Alienware.es**



CORSAIR RAPTOR M4

¿Buscas un ratón con **prestaciones para juegos,** un con diseño **muy cómodo** y un precio asequible? Pues considera seriamente el Raptor M4 de Corsair. Tiene un sensor **láser de 6000ppp,** seis botones, USB a 1MHz e iluminación. Su precio no supera los 60 €.
www.corsair.com



CLUB 3D RADEON HD 7990 DUAL GPU



Si persigues la **máxima potencia** en gráficos para tu PC, la nueva gráfica de Club 3D, Radeon 7990 Dual GPU es una opción a tener en cuenta. Dispone de 2x2048 procesadores en Stream, **interfaz de 2x384 bits** y 6 GB de memoria. Cuesta 899 €: **www.club-3d.com**

SPEEDLINK COMPETITION PRO SPORTS TE U

Aunque puedes encontrar **clásicos de recreativa** para PC, los nostálgicos echarán en falta un mando apropiado. Este **joystick USB** de Speelink viene a subsanarlo. Incluye además **más de una treintena de juegos de Amiga.** Cuesta 25,5 €: **www.speedlink.com**

Visión panorámica a lo grande

AOC MYMULTI-PLAY 29

» MONITOR » Precio: 499 €
» Más información: AOC
» *www.aoc.com*

El fabricante AOC acaba de lanzar el espectacular monitor myMulti-Play de **29 pulgadas,** capaz de una **resolución de 2560x1080** en un formato panorámico de **21:9.** Consiste en un monitor LED con panel IPS que cuenta con un tiempo de respuesta de **5 ms** e integra altavoces. Dispone de entradas HDMI, DVI, doble DisplayPort y soporte para el estándar VESA.

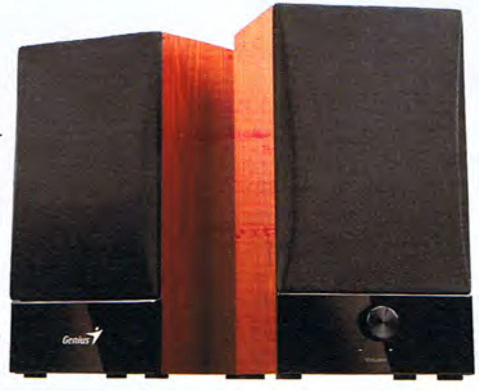
INTERÉS ●●●●●●●●○○



Sonido elegante

GENIUS SP-HF800B

» ALTAVOCES 2.0 » Precio: 40 €
» Más información: Genius » *www.geniusnet.com*



La gama de altavoces de Genius ha incorporado una nueva línea de modelos con un **acabado en madera,** material que además de lucir un aspecto característico, ofrece una **acústica estupenda.** Los SP-HF800 B ofrecen sonido estéreo de dos vías con una **potencia de 20 W,** pero existen modelos de hasta 60 W (SP-HF2020 V2).

INTERÉS ●●●●●●●○○○



El sonido 3D más avanzado

MAD CATZ F.R.E.Q. 7

» HEADSET » Precio: 199,99 €
» Más información: MAD CATZ
» *www.madcatz.com*

Ya está disponible el nuevo F.R.E.Q.7 (en rojo, mate, negro y blanco). Aunque orientado al gaming, tiene calidad y prestaciones seductoras para cualquier usuario. Cuenta con sonido **7.1 Dolby HeadPhone** y Pro Logic IIx, y es **compatible con tablets.**

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Memoria ágil y segura

KINGSTON HYPERX BEAST 16 GB DDR3-1600 QUAD-KIT

» KIT CUÁDRUPLE DE MEMORIA RAM » Precio: 152,90 €
» Más información: Kingston » *www.kingston.com*



Provista de un eficaz disipador de calor que aumenta la fiabilidad de estos módulos, este kit de 4 módulos DIMM HyperX Beast, es una opción idónea para equipar tu PC con 16 MB compatibles con los últimos chipsets en doble clanal.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Potencia concentrada

ASUS DIRECTCU MINI

» TARJETA GRÁFICA » Precio: Por determinar
» Más información: ASUS » *www.asus.es*



¿Es posible disponer de una GPU de **altas prestaciones** en una pequeña tarjeta? ASUS responde afirmativamente con el diseño de las nuevas DirectCU Mini. Por el momento, planean lanzar esta gráfica con **GPU Nvidia GTX 670** con 2 GB GDDR5 y salidas DVI, HDMI y DisplayPort. Ocupa dos slots pero podrías instalarla en un miniPC con **placa base ITX.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Pequeño, personalizable y poderoso

MOUNTAIN SMART DOT

» MINI PC » Precio: 879 € (más IVA)
» Más información: Mountain » *www.mountain.es*

La firma Mountain, inaugura una nueva gama de **ordenadores mini,** bajo el nombre Smart Dot, con un alto rendimiento. El primero de estos equipos cuenta con un chip **Intel Core i7-3770K,** placa base con chipset Z77, gráfica Intel HD 4000 WiFi, **8 GB de RAM** y discos duros HDD de 1TB y SSD de 120 GB.

INTERÉS 





Amplitud y libertad de movimientos

LOGITECH TOUCHPAD T650

» TOUCHPAD » Precio: 79,99 €
» Más información: Logitech » *www.logitech.com*

Logitech ha ampliado su oferta de periféricos con la introducción de un trackpad para Mac y un touchpad análogo para PC, ambos **recargables e inalámbricos.** El Touchpad T650 viene optimizado para **Windows 8,** con soporte para hasta **13 gestos** táctiles, la funcionalidad de un ratón y una autonomía de hasta 1 mes.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

¡Todavía más grande!

DELL ULTRA SHARP U3014

» MONITOR » Precio: 1.099 €
» Más información: Dell
» *www.dell.es*

Van ya tres los monitores que comentamos este mes, pero todos merecen la pena. El más imponente es este Ultra Sharp U3014 de Dell, una pantalla LED de **30 pulgadas** con una resolución de **2560x1600** en 16:10. Cuenta con un **procesador de imagen de 12 bits** y si se te va de presupuesto, hay versiones de 27" (U2713) y 24" (U2413) más asequibles.

INTERÉS ●●●●●●●○○○



EIZO DURAVISION FDS1702N



¡Lo último y más avanzado en monitores! El modelo Duravision FDS1702N del fabricante Eizo se desmarcará de los caros modelos industriales, facilitando el acceso a la **tecnología de transmisión de imagen remota,** mediante WiFi. Existirá también una variante con pantalla táctil: **www.eizo.es**

ACER ICONIA A1

Si los tablets aún te parecen un lujo muy caro, ve quitándote la idea de la cabeza. Acer ha presentado el nuevo Iconia A1-810, un modelo de **7,9 pulgadas** (como un IPAD mini). Tiene un chip de 4 núcleos a 1,2 GHz, 1 GB de RAM, disco de 16 GB y pantalla IPS. Su precio 199 € y llegará en Junio. **www.acer.es**

ASUS SDRW-08U5S-U ULTRA SLIM



ASUS acaba de presentar las grabadoras externas de DVD más delgadas, con **sólo 13 mm de grosor.** Una solución que aún resulta interesante, al menos, antes de que todo esté en la nube. Más detalles en **www.asus.es**



CORSAIR OBSIDIAN 900D

Dirigia a los entusiastas del modding, la Corsair 900D es una gigantesca caja de PC, capaz de integrar las configuraciones más extremas. Mide 80 cm, admite doble fuente de alimentación y sistemas de refrigeración líquida. Su precio es de 354 €. **www.corsair.com**

ARCHOS ARNOVA 90 G3

El Arnova 90 G3, se sitúa dentro de los tablets asequibles, no superior a 100 Ð. Cuenta con una pantalla de 9", procesador a 1 GHz y 512 MB de RAM, y 4 GB de memoria ampliables. Ofrece una cámara, conectividad WiFi y sistema operativo Android. **www.archos.com**





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Se aproximan títulos como «GRID 2» y la F1 va a comenzar... Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **NZXT Phantom 410**	89 €
PLACA BASE: **ASUS P8Z77-V PLUS**	142,90 €
PROCESADOR: **Intel Core i5 3570K**	212,90 €
RAM: **16 GB DDR3 1866**	142 €
TARJETA GRÁFICA: **GIGABYTE GTX 660 2GB OC**	199,90 €
TARJETA DE SONIDO: **SB Recon Z**	100 €
DISCO DURO: **1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB**	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: **Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L**	70 €
MONITOR: **BenQ XL2410T (LED 24" 3D)**	270 €
ALTAVOCES: **Creative Inspire T6160 / A520 5.1**	70 €
RATÓN Y TECLADO: **CM Storm QuickFire TK, Corsair M60**	82 + 43 €
TOTAL	**1.622 €**

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
Sennheiser PC 333D G4ME	127 €

MÁXIMO REALISMO 3D

Si quieres disfrutar del mejor 3D esteroscópico con juegos de PC, el sistema **3D Vision 2 de Nvidia** sigue siendo, desde su aparición, la opción más versátil, realista y recomendable. Además, la lista de **juegos soportados** va en aumento. Requiere, eso sí, un monitor compatible. El precio del Kit 3D Vision 2.0 se sitúa en **142,90 €.**



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS P8Z77-V PLUS

» 142,90 € » Más información: ASUS » www.asus.com

Existen un buen puñado de tarjetas con chipset de Intel Z77 muy recomendables y con precios incluso por debajo de los 100 €. Pero ninguna de ellas ofrecen la amplitud de opciones y equipamiento de la P8Z77 PLUS. Admite los últimos chips Ivy Bridge (3770K) 32 GB de RAM en doble canal hasta el estándar DDR3-2400 tiene conexiones SATA, USB 3.0, sonido integrado y de red 10/100/1000 Mbit/s.

PRODUCTO recomendado micromanía

PROCESADOR

AMD FX-8120

» 182,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 3970X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce un nuvo chips Core i7 Sandy Bridge-E aún más potente para socket 2011 que se sitúan como el tope de gama. La variante 3970X dispone de seis núcleos a 3500 MHz.

TARJETA GRÁFICA

GIGABYTE GEFORCE GTX 660 (2GB) OC

» 189,90 € » Más información: GIGABYTE » es.gigabyte.com

Aunque en las series de tarjetas gráficas con GPU GTX 660, los modelos "Ti" ofrecen un rendimiento mayor, las variantes estándar se destacan como una opción con una mejor relación entre el precio y la calidad. El modelo de GIGABYTE de 2 GB GDDR5 es uno de los mejores ejemplos. Ofrece, por supuesto, soporte para DirectX 11, Shader Model 5.0 y tiene un ancho de datos de 192 bit.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

» 64 €
» Más información: Zalman
» www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

» 384 €
» Más información: Cooler Master
» www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

» 142 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

PRODUCTO recomendado micromanía



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 3570K

212,90 € · Más información: Intel · www.intel.com

Los Ivy Bridge están fabricados en tecnología de integración de tan solo 22 nm, pero son compatibles con el socket 1155. El chip más equilibrado es este i5-3570K (desbloqueado para overclocking). Cuenta con cuatro núcleos a 3400 MHz e incorpora compatibilidad con puertos PCI-Express 3.0 y USB 3.0 nativa. Intel ha puesto mucho énfasis en perfeccionar la GPU integrada (Intel HD 2500), que es compatible con DirectX 11 y Shader Model 5.0.



SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

189,90 € · Más información: NZXT · www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € · Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO ATRONADOR Y SIN CABLES

El nuevo conjunto **T6 Series II** de Creative ofrece **sonido envolvente** de altísima calidad en combinación con un **sistema inalámbrico.** Además se le puede conectar cualquier dispositivo de audio mediante **Bluetooth.** Reproduce un sonido 5.1 para películas, juegos y música. Su precio recomendado es de **399 €.**



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos II ATX	384 €
PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 3970X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: ASUS GTX 690	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: ASUS VG278H 3D LED de 27"	545 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	6.301 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

CONTROL MÁXIMO Y DISEÑO MODULAR

Ya han llegado los avanzados teclados de **Mad Catz S.T.R.I.K.E. 5 y S.T.R.I.K.E. 7** con versiones localizadas que incorporan teclas en Castellano. Ambos teclados cuentan con un diseño modular que permite una personalización total. El precio de salida del S.T.R.I.K.E. 5 se sitúa en unos **160 €.** El S.T.R.I.K.E. 7, con pantalla táctil cuesta **269 €.**





El futuro, después de los Oscuros

Metro Last Light

Mutantes, radiación, disparos, una sociedad subterránea... Artyom nos invita de nuevo a conocer Moscú. ¿Te vas a resistir?

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **4A Games/Koch Media**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Mayo 2013**

enterthemetro.com/es

LAS CLAVES

- Será la continuación del **juego de acción postapocalíptico**, «Metro 2033».
- Continuará **la historia de Artyom**, tras los sucesos del título original.
- Utilizará **un nuevo motor gráfico, en el que la iluminación** ha sido uno de los aspectos más trabajados.
- Sólo tendrá campaña individual. **No habrá modo multijugador**.
- **El realismo de las armas será total.** Se han diseñado para ser operativas en la vida real.

Primera Impresión

4A Games continúa la historia de Artyom con un guión original, un nuevo motor gráfico y una acción no apta para claustrofóbicos. Promete ser de lo mejor de la temporada.

Cuando jugaste a «Metro 2033» –porque jugaste, ¿verdad? Y si no, ¿a qué esperas?–, ¿por qué final te decantaste? (¡ALERTA, SPOILERS!) ¿Salvaste a los Oscuros? ¿Les lanzaste el misilazo? Bueno, la verdad es que lo de los spoilers da igual. Y el final que escogieras, también. Si jugaste con «Metro 2033» y no lo acabaste, o no lo jugaste y no sabes la historia, pero vas a jugar con «Metro Last Light», te va a dar lo mismo lo anterior. El nuevo juego de 4A Games continúa la historia de Artyom, el protagonista de un juego de acción postapocalíptica en un Moscú arrasado por la guerra nuclear y poblado de criaturas mutantes, justo en el momento en que «Metro 2033» acabó... ¡con el final en que aniquilaste a los oscuros! Así que, puesto que había que partir de un momento concreto, 4A Games escogió ese para que «Last Light» arrancase.

Problemas de conciencia

Si conoces la obra de Dmitry Glukhovsky en que se inspiran los juegos de «Metro» sabrás que existe un «Metro 2034», continuación del original, pero ese libro no es la base de «Last Light», puesto que el nuevo juego de 4A Games ofrece un guión original que, como ya hemos dicho, continúa la historia de «Metro 2033» a partir del momento en que Artyom aniquila –o eso cree– a los Oscuros, mutantes telépatas de enorme poder.

Precisamente por esa decisión, Artyom lleva tiempo con problemas de conciencia. ¿Habría significado un cambio positivo que humanos y mutantes se hubieran entendido? ¿Habría avanzado la humanidad hacia un futuro mejor? Todos esos pensamientos atormentan a Artyom, que no para de tener pesadillas mientras



En los túneles del metro el enemigo no siempre es mutante... La continuación de «Metro 2033» nos lleva de nuevo al Moscú postapocalíptico.



En los túneles no todo es oscuridad y claustrofobia

Uno de los aspectos más acertados del diseño de «Metro 2033» fue el acertado retrato de una sociedad que podría ser factible, pese al ambiente postapocalítico. De hecho, el juego de 4A Games básicamente reflejaba una sociedad actual real, con sus virtudes y defectos, pero en un entorno... diferente. «Last Light» incide en este apartado de forma que verás hasta zonas de descanso, ocio y diversión que, además, tendrán su razón de ser en el guión.



¡Enciende tu luz! 4A Games está echando el resto con la iluminación y el apartado gráfico de «Last Light».





¿Cuántas balas te quedan para comprar? En la sociedad subterránea la moneda serán las balas, igual que en «Metro 2033».

LOS TÚNELES DEL METRO DE MOSCÚ TRAS EL APOCALIPSIS ACOGEN DE NUEVO LA ACCIÓN MÁS EXPLOSIVA

sus semejantes se siguen hacinando en los túneles del metro de Moscú, huyendo de los mutantes salvajes, el invierno nuclear y las facciones más salvajes de supervivientes, establecidos en sociedades que van de la democracia al fascismo, en perpetua guerra unos contra otros.

Dentro y fuera

La versión beta que hemos podido jugar ofrece un arranque... significativo. Artyom y un compañero salen al exterior, a la superficie, en un arranque similar al que tenía «Metro 2033». La diferencia es que Moscú ofrece un aspecto distinto, ya no hay un invierno tan crudo y parece que los primeros rayos de sol comienzan a ofrecer un atisbo de una posible primavera. ¿Estará el invierno nuclear acabando?

El espejismo de mejora –lo es– de las condiciones de Moscú en el año 2034 esconde una acción explosiva repleta de, una vez más, mutantes, enemigos feroces –humanos, sí–, angustia, claustrofobia y oscuridad. Y pesadillas, por cierto. Y es que este comienzo de esta versión beta no será el mismo que el de la versión final. Y hasta aquí podemos leer sobre la historia... Lo que sí te podemos asegurar es que la acción de «Metro Last Light» basará gran parte de su diseño en la tecnología visual, especialmente en lo concerniente al uso de la iluminación. Los túneles del metro de Moscú, y las posibilidades enormes de la IA enemiga te ofrecerán un juego de fases lineales pero que podrás jugar de forma intensa o sigillosa. «Last Light» es uno de esos títulos que bajo su apariencia de sencillez y linealidad, esconden mucho más de lo que puedas imaginar. Y lo verás entre las sombras de los túneles, en pocas semanas. A.P.R.

SE PARECE A...



› COD BLACK OPS II
La acción futurista de «Black Ops II» no es apocalíptica, pero a sí tan intensa como la de «Last Light».



› METRO 2033
El predecesor de «Last Light» sienta las bases de la acción, diseño y ambientación del nuevo juego.



Una vuelta a los orígenes

Resident Evil Revelations

Zombis por todas partes. ¡Son una plaga! En ciudades, en playas, en barcos, en la tele, en el cine, en PC... ¡Pero mola machacarlos!

La de «Resident Evil Revelations» es una de las adaptaciones más inusuales al PC de un juego de consola. Sí, hay que dejarlo claro desde el comienzo porque no es sólo una curiosidad, sino un pilar básico para entender la nueva entrega del "survival horror" por excelencia, que llegará a nuestros discos duros en unas pocas semanas. Y es que «Revelations» no tiene su origen en PS3 o Xbox 360, sino en... Nintendo 3DS. De hecho, el nombre "oficial" de esta nueva entrega de la serie es «Resident Evil Revelations HD», como una puesta al día del juego de la portátil remasterizado en su apartado visual, y que incluirá, además, unos cuantos modos de juego inéditos en el original.

Pero si «Resident Evil Revelations» tendrá, para lo que es habitual hoy, un aspecto visual un tanto "básico", no es menos cierto que poseerá virtudes importantes que te podrán hacer pasar esto por alto. Sobre todo, su estilo clásico «Resident Evil».

Survival Horror, sí

El extraño experimento de «Resident EVil 6», convertido más en un juego de acción bastante simplón y con no pocos problemas de diseño, como hemos comentado en la review de este mismo número, pese a sus buenas intenciones e intentos por innovar, parece que quedará totalmente apartado en el diseño de «Revelations». El próximo juego de la serie se ha concebido desde el primer momento como un título bastante canónico en cuanto a las propias normas de «Resident Evil».

La aparición de dos de los personajes más clásicos de la serie, Jill Valentine y Chris Redfield –junto a sus acompañantes respectivos, Parker Luciani y Jessica Sherawat– es el pri-

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Survival Horror**
- Estudios/Compañía: **Capcom**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **24 de mayo de 2013**

www.capcom-europe.com

LAS CLAVES

- Será un **nuevo capítulo en la saga «Resident Evil»**, ambientado entre la cuarta y quinta entregas.
- Ofrecerá un **estilo de juego bastante clásico**, más próximo a los juegos originales de la saga.
- Es una adaptación de un juego de Nintendo 3DS, por lo que **su apartado visual será bastante básico**.
- Los protagonistas que manejarás serán **Jill Valentine y Chris Redfield**.
- Incluirá **modos de juego extra**, como Asalto, y un nuevo nivel de dificultad.

Primera Impresión

Un giro inesperado en la serie con una adaptación del juego de 3DS, algo mejorada gráficamente, y que tira de un estilo y diseño mucho más clásico que las últimas entregas de la saga.



¿Qué pasó entre «Resident Evil 4» y «Resident Evil 5»? Lo podrás descubrir en «Revelations», la adaptación al PC del juego que nació para Nintendo 3DS.



Un poco más de marcha zombi con el Modo Asalto

La inclusión de modos adicionales de juego en las entregas más recientes de «Resident Evil» se ha convertido ya en la tónica. En «Revelations» volverá Asalto, para jugar cn modo cooperativo o individual, luchando contra hordas de zombis y otras criaturas, para subir el nivel de los personajes y actualizar las armas que luego podrás usar en campaña. Lo que, por otro lado, no te vendrá tampoco mal enel modo de dificultad extra que incluirá el juego.



En solitario o por parejas, a lo clásico. «Revelations» ofrecerá un estilo muy tradicional.



Si ves un poco raros a tus enemigos, ya sabes, es por el origen consolero del juego. Pero, aun así, la verdad es que el diseño molará.

mer indicio. La situación temporal de la acción de «Revelations» será entre el cuarto y el quinto capítulo de la saga, y la acción comenzará a bordo de un barco, el Queen Zenobia, un escenario repleto de monstruos, horrores y sorpresas. Y montones de rincones por explorar, objetos que encontrar y escenas cinemáticas que contemplar, antes de dirigirte a la ciudad de Terragrigia.

Volver la vista atrás

La primera versión que hemos podido probar de «Revelations» en PC es, como poco, sorprendente. Para lo bueno y para lo malo, pero tengamos en cuenta que es una versión inacabada y aún le queda bastante por pulir –pese a lo poco que falta para que la versión definitiva esté disponible–. Y es que, además de esa estética ya casi "vintage" en lo técnico, esta versión PC presentaba algunos problemas gráficos. Algo que esperamos que quedará solucionado sin mucho problema.

«REVELATIONS» TENDRÁ UN ESTILO DE JUEGO MÁS CLÁSICO QUE LAS ÚLTIMAS ENTREGAS DE LA SERIE

Pero es también sorprendente –en este caso para bien– esa vuelta a los orígenes, ese mirar hacia atrás para un diseño de acción más clásico, como mencionábamos antes, donde las sorpresas están perfectamente medidas, donde las cámaras no te juegan malas pasadas en medio de la acción y los objetos, la munición y la aventura presentan un desafío equilibrado y la ansiedad e intensidad te dominan de principio a fin. Algo que, por desgracia, está prácticamente ausente en «Resident Evil 6».

«Revelations» apunta a ser, por todas estas y más razones, una rara avis en la serie «Resident Evil», pero esa misma condición puede convertirse en su mejor baza... o en un arma de doble filo. En pocas semanas saldremos de dudas. A.C.G.

SE PARECE A...



DEAD SPACE 3
No son zombis, sino necromorfos, pero los sustos te los llevas igual... en el espacio, eso sí.



RESIDENT EVIL 6
Aunque el universo de juego es similar y algunos personajes repiten, aquí hya mucha más acción.



¡Pisando a fondo hasta la victoria!

GRID 2

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Codemasters**
- Distrib.: **Namco Bandai**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **31 de mayo de 2013**

www.gridgame.com/es

LAS CLAVES

- Será un juego de velocidad en el que **competirás en carreras por América, Europa y Asia**.
- Existirán diversas categorías de coches, repartidas en **cuatro fases de desarrollo**.
- Incluirá el **sistema Liveroutes**, que creará trazados urbanos al vuelo para competir.
- El modo carrera se basará en **un guión en que un inversor** quiere crear una competición internacional.
- El **multijugador se basará en RaceNet**, para conectarte a jugadores.

Primera Impresión

Codemasters apuesta fuerte por el género de la velocidad, en el que son especialistas, con numerosas novedades de diseño y jugabilidad, y un nuevo sistema multijugador: RaceNet.

De América a Europa. De Barcelona a Chicago. De un Mustang a un McLaren. Aquí se trata de quemar goma, gasolina... y de ganar.

La tecnología gráfico «EGO» fue creada por Codemasters para, entre otros desarrollar «GRID». El objetivo era ofrecer el máximo realismo posible en un juego de velocidad y competición pura en que los vehículos más exclusivos del mundo se pusieran a tu disposición.

Han pasado cuatro años y «GRID 2» ya calienta motores para que la carrera comience el próximo 31 de mayo. La primera versión jugable disponible a la que hemos podido echar mano nos ha presentado un título en el que la jugabilidad sigue siendo prioritaria, pero con numerosas novedades en su diseño y estructura respecto a su predecesor. Y todo comienza con una carrera en Chicago...

Pisa el acelerador

«GRID 2» ofrecerá un planteamiento totalmente directo. Nada más arrancar el juego y entrar en lo que el modo carrera ofrecerá –esta primera versión no tenía activo el multijugador, ¡maldición!–, nos ponemos al volante de un Mustang en una carrera urbana por las calles de Chicago. Dos vueltas y muchos choques después –es lo que tiene un coche como el Mustang, que es muy nervioso–, lo que nos sirve para ir comprobando las mejoras en el sistema de daños y deformaciones de «GRID 2», obtenemos las primeras impresiones: control sencillo y fino con el teclado, excelente detalle gráfico en vehículos y escenarios y una sensación de velocidad muy lograda, en cualquiera de las cuatro vistas disponibles –dos subjetivas y dos externas–. Y en cuanto queremos pasar a a la siguiente carrera, el inversor entra en escena... ¿Que quién es el inversor? Su nombre es Patrick Callahan, y es un tipo hecho a sí mismo ...–un con-



Prepárate para participar en la competición total sobre ruedas de «GRID 2»: carreras urbanas, muscle cars, deportivos, trazados de montaña... ¡pisa a fondo!



RaceNet, LiveRoutes... novedades sobre ruedas

Codemasters ha querido dar una vuelta de tuerca a la competición automovilística de «GRID 2» incorporando numerosas novedades a la misma. Algunas son de concepto, otras de jugabilidad pura. Liveroutes, por ejemplo, generará al vuelo, durante la propia carrera, los trazados en las competiciones urbanas. RaceNet, por su parte, será una red de competición multijugador, al estilo del Autolog de la serie «Need for Speed».



La competición internacional de «GRID 2» te llevará por América, Asia y Europa, de Chicago a Barcelona.



Los coches disponibles tendrán cuatro fases de desarrollo, desde las carreras "normales" hasta los superdeportivos.

cepto muy americano– que quiere organizar la competición automovlística definitiva por todo el mundo. Y te quiere a ti en ella.

TU CARRERA COMO PILOTO SE CONVIERTE EN LA EXCUSA PARA UN EXPLOSIVO JUEGO DE VELOCIDAD

Por todo el mundo

Europa, Asia y América, en ciudades y entornos rurales, serán los escenarios por los que correras a los mandos de auténticos cochazos: BMW, Mustang, Pagani, Camaro, McLaren... Una auténtica pasada con muscle cars, superdeportivos, pepinos japoneses y mucho más.

Los coches de «GRID 2» estaran disponibles en cuatro fases, en que aumentarán de potencia a medida que avances en la competición y vayas labrándote una carrera como el mejor piloto del mundo. Una carrera profesional apoyada por Callahan, lo que no deja de ser una excusa como otra para desarrollar un guión con ciertos toques cinematográficos que promete, en todo caso, estar a disposición de la jugabilidad y la velocidad, lo importante en «GRID 2».

Pero estas primeras carreras también dejan pistas de lo que está haciendo Codemasters con su proyecto en lo que a novedades en el diseño se refiere. Y ahí te toparás con nombres como Liveroutes, el sistema diseñado para que el juego te sorprenda en las carreras urbanas, generando al vuelo el trazado de las mismas por las calles de ciudades como Barcelona o Chicago, con lo que no te podrás aprender de memoria las pistas, o RaceNet, que nos hemos quedado –por ahora– con las ganas de probar, y que promete convertirse en toda una red social para los jugadores de «GRID 2» y servir de soporte al multijugador.

«GRID 2» parece tenerlo todo, a priori, para llegar en cabeza a la meta a finales de mayo. A.P.R.

SE PARECE A...



› GRID
La entrega original de la serie estrenaba la filosofía "la carrera es lo que importa", que sigue aquí.



› NFS MOST WANTED
La última entrega de «Need for Speed» combina competición y acción a partes iguales.

PON EL MUNDO A TUS PIES... ¡DE NUEVO!

CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

INFOMANÍA

DATOS

Género:
Estrategia

Estudios/Compañía:
Firaxis/2K Games

Fecha prevista:
Julio de 2013

CÓMO SERÁ

- Será la **segunda expansión de «Civilization V».**
- Ampliará las opciones de juego **con una nueva Victoria Cultural.**
- Entre sus novedades estarán **9 civilizaciones, con unidades y edificios,** desde Polonia a los Zulúes.
- Incluirá **nuevas maravillas, un Congreso Mundial, nuevas políticas** e ideologías.
- Ofrecerá **dos nuevos escenarios específicos:** American Civil War y Scramble for Africa.

Sumar y sumar. Esa es la clave para conseguir un nuevo mundo: escuchar a los demás, comerciar, extender la cultura, ampliar horizontes. Pero si no funciona, una guerra también ayuda, ¿eh?

Para los diplomáticos. Para los comerciantes. Para los intelectuales. Para los artistas. Para los espías. Para los devotos. Para los científicos. Para los belicistas. Para los conquistadores. Para los integradores. Para los tiranos. Para los mecenas. Para los militares. Para todos.

Así será «Civilization V» tras la aparición de «Cambia el Mundo», la nueva expansión del juego de Firaxis que llegará a tu PC el próximo mes de julio. Bueno, si es que no era así ya antes... Y es que «Civilization V», pese a la importante ruptura que supuso en muchos de los esquemas marcados por sus predecesores en una de la sagas de estrategia más populares y conocidas de la historia del PC, es uno de los juegos más significativos en el género en la actualidad, y capaz de llevar la fórmula del juego por turnos, aparentemente superada, a cotas inesperadas. Mucho más, con «Cambia el Mundo».

Un nuevo mundo

La segunda expansión de «Civ V» no puede presentar mejor aspecto según le ponemos la mano encima. Si «Dioses y Reyes» introdujo religión y espionaje, y potenció –o puso en su sitio real– la importancia de las Ciudades Estado en la jugabilidad de la nueva filosofía de «Civ V» en la serie, la nueva expansión, «Cambia el Mundo», añadirá nuevas capas de jugabilidad, profundidad y gestión en el conjunto. Especialmente, la nueva expansión se centrará en el apartado más "civilizado"...

Perdón por el chiste fácil, pero nada más empezar a jugar con la primera versión jugable de «Cambia el Mundo» se empiezan a ver las diferencias de jugabilidad, que son numerosas e importantes, con respecto a lo que «Civ V» más «Dioses y Reyes» ofrecen: más relevancia de la diplomacia, la cultura, el comercio, las relaciones entre civilizaciones y con las Ciudades Estado.

Ese podría ser un resumen válido, pero la maravillosa, explosiva y expansiva realidad de «Cambia el Mundo» necesitaría muchas más páginas que las que podemos ofrecerte aquí para entrar en detalle... ¡y aún falta mucho por desvelar, según Firaxis!

Cultura y diplomacia

En su momento, «Dioses y Reyes» modificó enormemente la jugabilidad de «Civ V». No sólo amplió el número de civilizaciones, sino que cam-

LA DIPLOMACIA GANA LA BATALLA

Bueno, en realidad, la diplomática y la cultural han sido las dos áreas más potenciadas en «Cambia el Mundo», con sus respectivas victorias, claro, pero en la parte diplomática, la adición del Congreso Mundial es una de las mayores novedades de la próxima expansión de «Civilization V». La posibilidad de convocar un Congreso Mundial quedará en manos de la primera civilización que encuentre a las demás, lo que, llegado el momento, le reportará notables beneficios sobre el resto, ya que como anfitrión del Congreso tendrás bonificaciones que de otro modo no estarían disponibles para tu civilización.



Convocar el Congreso Mundial estará a tu alcance si tu civilización es la primera en descubrir al resto.



Como anfitrión del Congreso siempre contarás con el doble de delegados que el resto de civilizaciones.



¡Rutas comerciales! La clave para la prosperidad en el nuevo mundo. Así será el nuevo mundo... en «Cambia el Mundo», claro, la nueva expansión de «Civilization V».

No es Indiana Jones, pero se da un aire, ¿verdad? Los arqueólogos son sólo una de las nuevas unidades que aportará la expansión a «Civilization V».

Cultura, Turismo, Diplomacia, Comercio... Y nuevas civilizaciones, claro. Ahí es donde «Cambia el Mundo» hará hincapié, en el lado más "civilizado" de la humanidad.



LOS APARTADOS CULTURAL Y DIPLOMÁTICO SON LOS MÁS POTENCIADOS EN LA EXPANSIÓN

bió el modo de desarrollar relaciones con otras facciones y las Ciudades Estado. «Cambia el Mundo» seguirá la misma filosofía, pero aún con más ímpetu. Para empezar, incorporará nueve civilizaciones a «Civ V», de las que están confirmadas Polonia, los Zulúes, Asiria, Brasil y Portugal.

Cada una contará con unidades y habilidades específicas, pero, común a todas, se ampliarán y potenciarán las relaciones diplomáticas, comerciales y de cúltura. Los grandes pilares sobre los que descansará esta nueva expansión.

Y es que lo que pudimos comprobar al jugar con «Cambia el Mundo» es que el cambio será enorme en la profundidad táctica y estratégica. Ahora, cada partida te permitirá ahondar en cada turno en las enormes posibilidades de relación con tus vecinos, amigos y enemigos, como no habías imaginado. Y todo, en aspectos que van mucho más allá del conflicto bélico o la competencia por la supremacía.

No te confundas, seguirás teniendo el objetivo de colocar a tu civilización por encima de las demás, como la más influyente, pero el aspecto cultural será el más potenciado.

Rutas comerciales

Multitud de apartados influirán en el éxito cultural y diplomático en «Cambia el Mundo». De los grandes artistas a los arqueólogos. Del Turismo a los acuerdos logrados en el Congreso Mundial. De las 8 nuevas maravillas a las nuevas ideologías. Pero, sobre todo, la prosperidad vendrá de la mano de las rutas comerciales, terrestres o marítimas, que podrás entablar con civilizaciones y Ciudades Estado, y personalizar del modo que quieras.

El flujo de oro, cultura, religión, influencia artística, turística... Las rutas comerciales que «Cambia el Mundo» te permitirá establecer serán vitales para el devenir de tu civilización. No sólo podrás definir y lanzar estas rutas entre diversas ciudades, sino también realizar acciones comerciales puntuales, llevan-

Y SI LLEGA EL FUTURO, LLEGA... ¡«XCOM»!

¿Te están engañando tus ojos? ¡No! ¿Eso de ahí es, de verdad, un escuadrón de las unidades de soldados de «XCOM: Enemy Unknown»? ¡Sí! Un pequeño "homenaje" entre los distintos equipos de desarrollo que Firaxis mantiene en activo. El respeto y la admiración que se profesan entre sí resultará en la incorporación, a partir de determinado momento en que alcances la Era Futura en «Cambia el Mundo», de unidades sacadas del genial «XCOM». Y no te creas que se tratará sólo de un detalle estético, pues su potencial será extremo y dejarán en mantillas a las ya conocidas unidades de infantería que hay en el juego original.

do mercancías de un punto a otro y comprando o vendiendo, simplemente con acercar una nave o un comerciante, a una ciudad que te interese. La prosperidad de tu civilización aumentará a ojos vista, lo que te permitirá desarrollarla de forma impresionante.

Pero «Cambia el Mundo» no será sólo una expansión basada en lo comercial. Este apartado te permitirá desarrollar tu civilización rápidamente a poco que impulses las relaciones con tus vecinos, pero la clave será conseguir influencia sobre ellos. Si «Dioses y Reyes» lo conseguía a base del espionaje, la religión y el robo de tecnologías, ahora la diplomacia también jugará un papel protagonista. Tan es así que podrás convertir a tus espías en diplomáticos, lo que les imposibilitará en el robo de tecnologías pero facilitará –teóricamente– las relaciones.

«Cambia el Mundo» será tan apasionante y lleno de posibliidades, que no podemos esperar. Necesitamos un turno más... ¡ya! **F.D.L.**

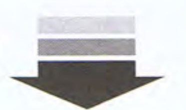


Polonia, Portugal, Brasil, Asiria... ¡y los Zulúes! Habrá más civilizaciones nuevas en «Cambia el Mundo», hasta un total de nueve, pero de momento te confirmamos estas.


Las nuevas civilizaciones traen nuevas unidades y habilidades únicas. La torre de asalto de Asiria es un de las más llamativas, si te va más la vertiente bélica de «Civ V».



Los húsares polacos fueron de las primeras unidades anunciadas. Y es que la polaca, según Firaxis, era una civilización largamente demandada por los jugadores.

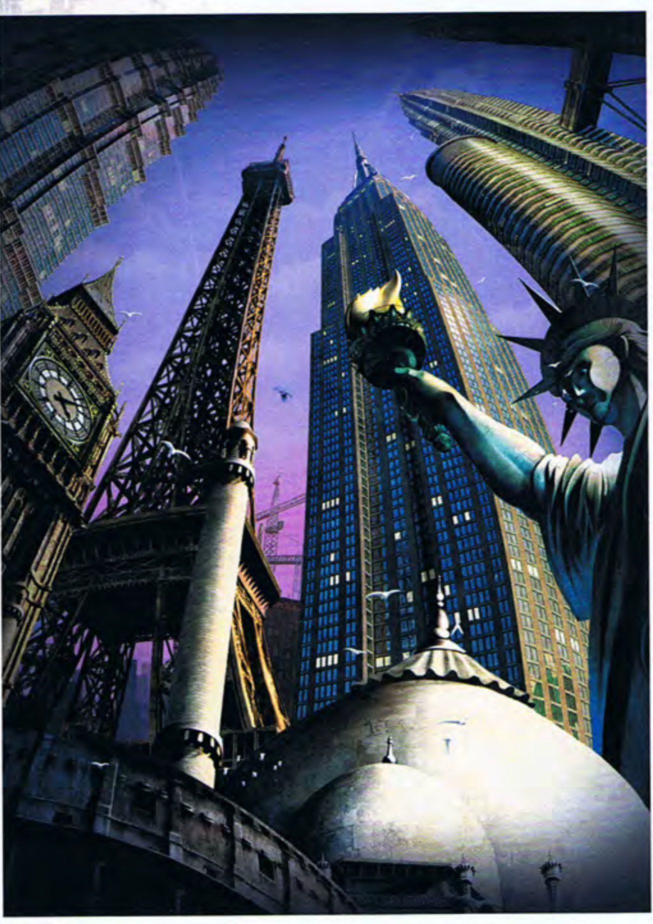




micromanía te regala

City Life Premium

Levanta la ciudad de tus sueños y gestiona la felicidad de sus habitantes, convirtiéndote en alcalde, urbanista y político.



Si eres un fan de los juegos de construcción, de la estrategia y de las ciudades modernas, ahora tienes todo lo que necesitas para disfrutar a lo grande de tu afición con «city Life Premium». Se trata de un juego estilo «SimCity» con el que podrás levantar la ciudad de tus sueños, convertirte en urbanista, levantar edificios emblemáticos de todo el mundo, como la Torre Eiffel o la Estatua de la Libertad y conseguir que los habitantes de tu urbe sean lo más felices posible.

En «City Life Premium» tendrás que trazar la red de carreteras, ofrecer a tus ciudadanos los servicios necesarios para que tu ciudad prospere, garantizar la seguridad callejera y lograr que las distintas clases sociales en que se divide la ciudadanía conviva en armonía.



Deberás tener cuidado con las necesidades de tus ciudadanos para que no baje su nivel de satisfacción, lo que llevaría a que tu ciudad se convirtiera en un desastre.



En «City Life Premium», además de gestionar la ciudad tendrás que cuidar de sus habitantes, divididos en clases sociales.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX juegos.fxinteractive.com y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «City Life Premium». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «City Life Premium» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

C:\ D:\ E:\ H:\

REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium IV a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB, GeForce 4, Radeon 8500
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)



500 Gold y 1 día Premium

World of Tanks

Uno de los MMO más populares del mundo acaba de cumplir 2 años de vida. Para celebrarlo, Wargaming.net te regala un código bonus.



En «World of Tanks» se libran batallas por equipos de tremenda intensidad y emoción. Ahora, además, podrás mejorar tu equipo con el código de regalo.

La guerra no es igual en «World of Tanks» que en cualquier otro juego de acción. Los protagonistas absolutos de este MMO son los tanques, modelos creados entre 1930 y 1950, al final de la guerra de Corea. El juego incluye 160 tanques diferentes de cuatro naciones distintas: Estados Unidos, Alemania, Francia y la Unión Soviética. ¿Y cuál es el objetivo del juego? Pues disfrutar de batallas multitudinarias por equipos, uniéndote a tus amigos para lanzar pepinazos con tus tanques y aniquilar al enemigos en los 15 minutos que dura cada combate. Y, te lo aseguramos, es divertidísimo.

«World of Tanks» es un MMO gratuito de Wargaming.net, y acaba de cumplir dos años de existencia. Para celebrarlo, te regalamos un código de bonificación por valor de 500 Gold y un día de juego premium, para que los utilices como quieras consiguiendo mejoras para tus tanques. ¡Disfruta de la guerra y el combate!



¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de «World of Tanks»: worldoftanks.eu y crea una cuenta de jugador –arriba, a la derecha– si no la tienes, antes de activar el código de bonus que te regalamos.



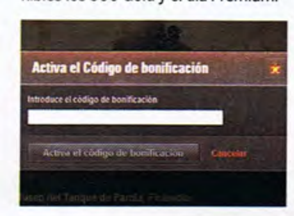
1 Para activar la cuenta de usuario recibirás en el email que hayas usado un mensaje con un código de confirmación, para introducir de forma manual en la página web, y un link de confirmación automática. Puedes usar indistintamente cualquiera de los dos caminos para activar la cuenta.



2 Ahora deberías tener ya activa tu cuenta. Para introducir el código de bonus de regalo, y conseguir tu día de juego Premium y tus 500 Gold, inicia sesión en la página web y haz clic sobre tu Nick, en la parte superior derecha. En el menú desplegado haz clic en "Introduce el código de bonificación".



3 Ya queda menos para canjear tu código. Simplemente copia todos los caracteres del código tal cuál aparecen impresos en la tarjeta de descarga que viene con este número de Micromanía, respetando los guiones. Si los has introducido correctamente, ya tendrás disponibles los 500 Gold y el día Premium.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, GeForce 8800 GT, ATIXx800
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2 a 2.5 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** 1 GB, GeForce 2xx
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

METRO LAST LIGHT

La acción postapocalíptica está de vuelta. Baja con nosotros a los túneles del metro de Moscú el próximo mes.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
6/2013
Printed in Spain



FX FÚTBOL

El mánager de fútbol "made in Spain" vuelve de la mano de FX. Te contamos cómo es el heredero de «PC Fútbol».



LOST PLANET 3

Acción, monstruos y un planeta helado. La combinación perfecta para disfrutar de la ciencia ficción.



STAR TREK

El renacimiento de Star Trek en el cine llega acompañado de un juego basado en la acción cooperativa. Descúbrelo.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.